

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam bermacam bidang kehidupan manusia. Pembelajaran selaku salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia pasti di satu sisi mempunyai andil yang besar untuk pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi tersebut, tetapi di sisi lain pembelajaran pula butuh menggunakan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi supaya mampu menggapai tujuannya secara efisien serta efektif. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi sudah mempengaruhi terhadap pemakaian alat- alat bantu mengajar di sekolah- sekolah serta lembaga- lembaga pembelajaran yang lain. Menurut Naibaho (2017:52), “Peran teknologi informasi mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dalam teknologi informasi seperti ini kemudahan dalam berbagi informasi ataupun mencari informasi sangatlah penting dapat dilihat dari berkembangnya teknologi internet dan jaringan”.

Perkembangan Teknologi serta Informasi pada era modern dikala ini sangat mempengaruhi untuk kehidupan. Menurut Husaini (2014:3), “Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan”. Perkembangan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama untuk menyesuaikan penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. apalagi dimasa sekarang dimana siswa lebih cenderung suka bermain game online, yang membuat siswa tersebut menjadi kecanduan game online, dan lebih memilih bermain game online dari pada harus belajar dirumah. Menurut Fitri (2021:1531) “anak-anak biasanya akan menghabiskan waktunya dengan bermain game online bukannya mengulas materi ataupun mengerjakan tugas yang diberikan gurunya”

Menurut Transmawati (2019:655), Game online membuat kecanduan karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain. Dengan semua tuntutan tersebut, bermain di depan game online biasanya lebih menyita waktu para gamers. Tanpa terasa, mereka akan bermain game online selama berjam-jam bahkan berhari-hari, sulit beranjak dari monitor hingga lupa makan, minum, tidur, apalagi olahraga. Tetapi teknologi tidak hanya bersifat negatif, perkembangan dari teknologi juga bersifat positif yang bisa kita manfaatkan dengan bijak. Terutama dalam penggunaan dan pemanfaatan pengembangan media pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran dikelas. Lestari (dalam Selwyn 2011:97)” Teknologi digital dapat membantu guru dalam memproduksi bahan-bahan pelajaran”. Pembelajaran berbasis game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran.

Semakin berkembangnya zaman, tentunya perlu yang namanya pendidikan. Istilah pendidikan semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*” yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab, istilah ini sering diterjemahkan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan. Menurut Putri (2019:22), Pendidikan sebagai suatu proses belajar mengajar yang melibatkan seorang guru yang berperan sebagai pendidik atau tenaga pengajar, dan murid sebagai peserta didiknya. Karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin “*charakter*”, yang antara lain berarti watak, sifat-sifat, kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari pada yang lain. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa bermuatan karakter adalah sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai karakter tertentu kepada peserta didik. Menurut Omeri (2015:465) bermuatan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan.

Bermuatan karakter di zaman sekarang perlu diperlukan bukan hanya dilingkungan sosial dan dirumah tetapi juga disekolah. Bermuatan karakter tidak hanya membentuk kepribadian individu menjadi lebih baik tetapi juga memiliki pengaruh terhadap kemampuan akademik siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Tijan (dalam Megawangi 2004:38), “Bermuatan karakter bukan saja dapat membuat seseorang anak mempunyai akhlak mulia, tetapi juga dapat meningkatkan keberhasilan akademiknya”.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar. Menurut Tafonao (2018:103), “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar” Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar adalah untuk memajukan proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu siswa untuk fokus pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari sumber belajar. Keberadaan media pembelajaran juga menentukan berhasil tidaknya pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran juga akan memberikan pedoman kepada guru untuk menjelaskan materi secara sistematis, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Nurrita (2018:171) “yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah” Perkembangan teknologi memudahkan dalam mengakses media pembelajaran, dan juga semakin mudah dalam memproduksi media pembelajaran. Berbagai *software* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dukungan perangkat lunak semacam ini dapat membuat media pembelajaran lebih menarik dan dapat dengan mudah dikembangkan.

Media yang masih banyak digunakan hingga saat ini adalah media berupa buku teks. Buku adalah media tradisional yang masih digunakan sampai sekarang. Kecenderungan membaca buku teks tentang siswa tergolong rendah.

Siswa kurang berminat membaca buku teks karena buku merupakan media pembelajaran yang membosankan. Hal ini akan mempengaruhi pemahaman siswa di kemudian hari. Maka diperlukan untuk pembuatan sebuah media pembelajaran tentunya membutuhkan *software*, penggunaan software Power Point dan ispring suite 10 untuk mengembangkan media pembelajaran adalah dengan membuat aplikasi media pembelajaran berbasis game edukasi. Power point merupakan software yang digunakan untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide, sedangkan Aplikasi iSpring Suite adalah alat authoring e-Learning serba guna yang memungkinkan Anda membuat beragam tipe konten e-Learning. Dengan aplikasi iSpring Suite 10, Anda dapat memasukkan kuis, survei, interaksi, simulasi dialog, game sederhana, atau perekaman layar langsung ke presentasi PowerPoin. Dengan menggunakan ispring kita dapat membuat game edukasi, dengan harapan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan guru.

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang sangat populer, dan banyak dikembangkan oleh para ahli untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Perbedaan antara game biasa dengan game edukasi adalah game biasa adalah game yang mencari kesenangan, sedangkan game edukasi adalah game yang dirancang untuk merangsang minat belajar anak sambil bermain. Permainan edukatif lebih mengacu pada isi dan tujuan permainan, bukan jenis permainan yang sebenarnya, dan untuk merangsang minat belajar anak. Kelebihan dari permainan edukatif dalam pembelajaran adalah lebih menarik dari pada pembelajaran biasa di kelas. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya media pembelajaran berupa permainan edukatif yang dapat memberikan efek yang menarik dan menarik bagi siswa selama proses pembelajaran dan memungkinkan siswa dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh guru. Menurut Pane (2017:6), “Game lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang. Proses belajar pun dapat dilakukan dimana dan kapan saja.” Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erwin Wijiyanto dan Farida Istianah, yang mengatakan

dalam penelitiannya bahwa Media game edukasi baik digunakan dalam peningkatan hasil belajar siswa karena dapat menunjang proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan, kreatif dan menarik sehingga dapat menambah pengetahuan penggunanya, Selain itu media game edukasi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, siswa juga menerima umpan balik secara langsung, dan memudahkan penerimaan siswa terhadap konsep yang disampaikan.

Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan materi yang berkaitan dengan kehidupan kita sehari-hari. Materi Teknologi Informasi dan Komputer merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa dikarenakan terkendala pada laptop dan infokus, dan juga tentunya pengetahuan teknis guru. Pada proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komputer di MTs Raudlatussaadah Pontianak, Guru terkadang hanya menjelaskan materi Teknologi Informasi dan Komputer lewat buku saja, yang tentunya akan membuat siswa tidak paham, karna didalam Teknologi Informasi dan Komunikasi bukan hanya memuat materi saja tetapi memuat gambar atau video yang harus dipahami, tentunya dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru membuat siswa merasa bosan dan jenuh, apalagi dimasa sekarang masa pandemi Covid-19 guru hanya mengirimkan file materi pembelajaran dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, hal ini juga membuat peserta didik kurang paham dengan apa yang mereka pelajari. Maka dari itu Guru harus mengembangkan metode pembelajaran yang berguna supaya siswa lebih paham.

Pemilihan pengembangan Game Edukasi didasari dari tinjauan terhadap keberhasilan dalam beberapa hasil penelitian terdahulu. Diantaranya adalah hasil penelitian oleh Tarmidzi Ramadhan Ade Amirulloh, Medika Risnasari dan Puji Rahayu Ningsih (2019:121) penggunaan media pembelajaran menggunakan Game Edukasi yang diuji dalam skala besar yang menunjukkan bahwa Game Edukasi merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa, kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Eva Betty Simanjuntak dan Nurul Fadhillah Ananda, Setelah dilakukan perlakuan yang

berbeda yaitu dengan menggunakan game edukasi di kelas eksperimen, diperoleh skor pemerolehan hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 80,86 sedangkan di kelas kontrol adalah 56,60. Dari hasil observasi kedua sampel tersebut diperoleh selisih sebesar 24,26. Dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media pembelajaran game edukasi membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat pembelajaran, dan game edukasi ini sangat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar. Pemilihan game edukasi juga didasari atas observasi di sekolah yang cenderung menggunakan media pembelajaran menggunakan buku, maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi.

Berdasarkan latar belakang dari masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Bermuatan Karakter Dalam Materi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Siswa Kelas VII Di MTs Raudlatussaadah Pontianak” tujuan dari penelitian ini adalah diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan tingkat pemahaman siswa dan juga dapat membuat pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi lebih menyenangkan, mengasyikkan, membangun motivasi, dan minat siswa dalam belajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana kelayakan pengembangan game edukasi bermuatan karakter dalam materi Teknologi Informasi dan Komputer di kelas VII MTs Raudlatussa’adah” . Adapun sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan game edukasi bermuatan karakter pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan game edukasi bermuatan karakter pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi ?

3. Bagaimana keefektifan pengembangan game edukasi bermuatan karakter pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu “Bagaimana kelayakan pengembangan game edukasi bermuatan karakter dalam materi teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII MTs Raudlatussa’adah” maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kevalidan Game edukasi bermuatan karakter pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Kepraktisan dari game edukasi bermuatan karakter pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Keefektifan dari Game edukasi bermuatan karakter pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi yang digunakan untuk membantu guru dan siswa disekolah dalam upaya mempermudah proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih memahami materi teknologi informasi dan komunikasi menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran dan sebagai referensi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

Sebagai inovasi baru dalam proses pengembangan media pembelajaran agar dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas dalam proses pembelajaran disekolah.

### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dengan dalam bentuk perangkat lunak (*Software*) berupa aplikasi game edukasi untuk perangkat mobile dengan platform android. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di smartphone dengan berekstensi android.
2. Bentuk media yang bersifat offline, untuk evaluasi bersifat online.
3. Dapat diinstall di android 7 keatas.
4. Tampilan tatap muka yang mudah digunakan.
5. Media yang dikembangkan berupa aplikasi game yang bergenre game edukasi yang didalamnya menampilkan sebuah permainan dimana siswa diminta untuk menjawab pertanyaan.
6. Cara penggunaan game edukasinya cukup mudah, karna siswa nanti akan diberi pertanyaan, dan diberi 4 pilihan jawaban.
7. Yang dimana siswa akan disuruh untuk menjawab masing-masing pertanyaan tersebut.
8. Adapun proses pembuatan aplikasi menggunakan software pengembangan aplikasi bernama Power point, ispring suite 10 yang didesain untuk mengembangkan game.

## **F. Definisi Operasional.**

### **1. Game Edukasi**

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan penggunaannya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mengajar di kelas. Game jenis ini biasa digunakan untuk mengajak pengguna belajar sambil bermain. Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi. Selain itu game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain.

### **2. Bermuatan karakter**

Bermuatan karakter merupakan suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang didalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Bermuatan karakter juga sangat erat kaitannya dengan pendidikan moral dimana tujuannya adalah untuk membentuk dan melatih kemampuan individu secara terus menerus.

### **3. Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Teknologi Informasi dan Komunikasi memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi, teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.