

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, ketrampilan dan kebiasaan peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Usaha sadar yang sistematis dalam mewujudkan suasana pembelajaran dapat membuat para peserta didik mengembangkan potensi dirinya. Adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spriritual dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi sekarang ini sangat cepat, dengan pemanfaatan teknologi informasi akan meningkatkan produktivitas kerja dan peningkatan mutu kualitas. Keberadaan internet menjadi sarana untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi dengan cepat. Internet memberikan keuntungan untuk manusia baik itu dalam urusan individu maupun instansi seperti pendidikan, pemerintahan, dan komersial. Contoh dari perkembangan teknologi saat ini adalah *smartphone*. Teknologi komunikasi ini berkembangnya sangat pesat karena harganya yang cukup ekonomis dan mudah untuk didapatkan. Saat ini setiap orang dari berbagai lapisan memiliki telepon genggam. Teknologi ini sangat membantu dan bermanfaat bagi kehidupan manusia, misalnya untuk berkomunikasi jarak jauh dengan saudaranya untuk memberitahukan kondisinya.

Semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini mengakibatkan orang sangat cenderung dengan *smartphone*. Untuk itu perlunya sebuah media untuk membantu memudahkan peserta didik dalam

belajar dengan membuat program aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik.

Kemajuan teknologi informasi yang sekarang ini, smartphone lebih dimainkan oleh pelajar untuk bermain game atau di salahgunakan dengan hal yang kurang bermanfaat. Di Sekolah Menengah Atas banyak sebagian sekolah yang memperbolehkan peserta didiknya membawa smartphone, dan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik justru memainkan smartphone tersebut dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Untuk itu sekarang perlu adanya media pembelajaran yang berbentuk aplikasi game yang mana didalamnya berhubungan dengan materi-materi di sekolah, hal ini akan lebih bermanfaat untuk para peserta didik dimana peserta didik tersebut dapat belajar sambil bermain.

Dengan adanya belajar sambil bermain maka antara peserta didik dan guru akan berkomunikasi dengan baik. Guru akan mudah dalam memberikan materi kepada peserta didik dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi karena peserta didik tidak merasa bahwa dirinya tengah belajar namun tidak sengaja mereka terdapat konten materi yang tengah mereka pelajari

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 11 Januari 2022 dengan bapak Drs. Bambang Purwanto, M.Pd, selaku guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Pekalongan didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru Ekonomi dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Pekalongan

No	Topik	Hasil Analisis Wawancara Guru Ekonomi	Hasil Wawancara Analisis Peserta Didik
1	Media apa saja yang sudah digunakan pada saat proses pembelajaran?	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah menggunakan buku cetak dan LKS	Media yang digunakan adalah buku cetak dan LKS
2	Kendala apa yang dihadapi saat proses pembelajaran?	Kendala yang dialami guru, peserta didik sulit memahami materi karena peserta didik banyak yang tidak memperhatikan	Kendala yang dialami peserta didik adalah bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran
3	Apakah bapak/ibu guru menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Tidak selalu menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan pokok bahasan	Guru menggunakan media dalam proses pembelajaran

No	Topik	Hasil Analisis Wawancara Guru Ekonomi	Hasil Wawancara Analisis Peserta Didik
4	Apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital?	Guru pernah menggunakan media pembelajaran digital pada saat pembelajaran daring, Pembelajaran luring belum pernah menggunakan media pembelajaran digital	Peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran digital
5	Apa sajakah sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Sumber yang digunakan, buku cetak dan LKS	Sumber yang digunakan buku cetak dan LKS
6	Apakah peserta didik diperbolehkan menggunakan andorid pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Peserta didik diperbolehkan menggunakan smartphome disekolah, digunakan pada saat pembelajaran dibagian materi tertentu saja.	Diperbolehkan membawa smartphome di sekolah.

Sumber: Hasil Wawancara Guru Ekonomi dan Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Pekalongan.

Berdasarkan hasil pra survei yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Pekalongan, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang diterapkan di kelas hanya LKS dan buku cetak. Menurut bapak Drs. Bambang Purwanto. selaku guru ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 1 Pekalongan mengatakan bahwa peserta didik kurang semangat dan seperti merasa malas-malasan ketika pada saat proses pembelajaran. Jadi membuat peserta didik kurang maksimal dalam menerima pelajaran ekonomi. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya membantu peserta didik dalam memahami materi ekonomi. Hal ini dikarenakan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran kurang menarik, media yang digunakan hanya media cetak berupa buku cetak dan LKS. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Aplikasi Ular Tangga Ekonomi Berbasis *Android*.

Aplikasi Ular Tangga Ekonomi ini dapat digunakan sebagai media untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi ekonomi. Aplikasi Ular Tangga Ekonomi merupakan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat soal-soal ekonomi dan aplikasi ini dimainkan oleh peserta didik secara berkelompok. Dengan jumlah peserta didik 20 orang dan dibagi menjadi 5 kelompok. Dengan media ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian peserta didik tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Permainan ini disajikan dalam bentuk aplikasi jadi peserta didik dapat bermain sambil belajar kapanpun dan dimanapun. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Ekonomi Berbasis Android Pada Materi Ilmu Ekonomi dan Permasalahannya di SMA Negeri 1 Pekalongan Kelas X”**.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Pekalongan belum sepenuhnya mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, karena media yang digunakan hanya berupa buku cetak dan LKS saja. Maka alternatifnya yaitu dengan mengembangkan Aplikasi Ular Tangga Ekonomi Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mendukung proses pembelajaran ekonomi dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan Aplikasi Ular Tangga Ekonomi Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran SMA Negeri 1 Pekalongan yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan Aplikasi Ular Tangga Ekonomi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran SMA Negeri 1 Pekalongan yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Seiring dengan perkembangan teknologi, seorang pendidik dituntut untuk menguasai teknologi yang terus berkembang agar dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu jalannya proses pembelajaran. Dengan mengembangkan

media pembelajaran aplikasi Ular Tangga Ekonomi berbasis *android* ini merupakan salah satu cara untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Ekonomi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran di SMA Negeri 1 Pekalongan, maka terdapat kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Aplikasi Ular Tangga Ekonomi Berbasis *Android* ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran ekonomi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan alat bantu alternatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi ekonomi pada materi Ilmu Ekonomi dan Permasalahannya dan peserta didik dapat bermain sambil belajar sehingga Aplikasi Ular Tangga Ekonomi dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan dalam proses pembelajaran disekolah
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Nama produk yang dihasilkan yaitu aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android*.
2. Produk aplikasi ular tangga ekonomi ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate 2020*
3. Ular tangga ekonomi disajikan dalam bentuk aplikasi di smartphone sehingga peserta didik dapat memainkan permainan ini dengan mudah kapan saja dan dimana saja.
4. Ular tangga ekonomi ini berupa file APK yang dapat diunduh di smartphone.
5. Ukuran aplikasi ular tangga ekonomi ini sebesar 9,8 MB.
6. Jumlah petak pada permainan ular tangga ekonomi ini berjumlah 100 petak.
7. Jumlah soal pada permainan ular tangga ekonomi ini berjumlah 60 butir.

8. Jumlah bidak yang dapat dimainkan dalam permainan ular tangga ekonomi ini adalah 4 orang pemain.
9. Aplikasi ular tangga ekonomi ini berisikan soal-soal ekonomi pada materi ilmu ekonomi dan permasalahannya.
10. Media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi ini dapat digunakan peserta didik untuk membantu proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas.

F. Urgensi Pengembangan

Kemajuan teknologi informasi yang sekarang ini, *smartphone* lebih dimainkan oleh pelajar untuk bermain game atau di salahgunakan dengan hal yang kurang bermanfaat. Di Sekolah Menengah Atas banyak sebagian sekolah yang memperbolehkan peserta didiknya membawa *smartphone*, dan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik justru memainkan *smartphone* tersebut dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Untuk itu sekarang perlu adanya media pembelajaran yang berbentuk aplikasi game yang mana didalamnya berhubungan dengan materi-materi di sekolah, hal ini akan lebih bermanfaat untuk para peserta didik dimana peserta didik tersebut dapat belajar sambil bermain.

Penelitian dan pengembangan aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* ini dimainkan oleh peserta didik secara berkelompok. Dengan jumlah peserta didik 20 orang dan dibagi menjadi 5 kelompok. Aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* sebagai Media Pembelajaran ini kedepannya dapat menjadi media pembelajaran bagi guru untuk peserta didik kelas X IPS. Dengan dikembangkan Media pembelajaran aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* ini diharapkan peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga peserta didik semangat dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Saat ini perlu pembaruan media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi Ular tangga ekonomi berbasis *android* ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi ekonomi terkhusus pada materi ilmu ekonomi dan permasalahannya.

G. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* ini adalah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu para peserta didik lebih bijak dalam penggunaan *smartphone* dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi ekonomi. Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain :

1. Aplikasi ular tangga ekonomi berbasis android ini mempunyai keterbatasan pengguna, karena aplikasi ini tidak bisa di *download* di *play store* dan bisa di dapatkan melalui *share whatsapp* atau telegram.
2. Aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* ini tidak bisa dimainkan secara *multiplayer*. Jadi antara player satu dengan yang player yang lain tidak bisa bermain secara bersamaan di ponselnya masing-masing.
3. Aplikasi ular tangga ekonomi berbasis *android* ini hanya bisa dimainkan oleh 4 pemain untuk satu aplikasi.
4. Aplikasi ular tangga ekonomi ini tidak bisa di *setting* jumlah pemain.
5. Pada pengembangan media ini menggunakan model *ADDIE* yang merupakan singkatan dari *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Tetapi dalam prosedur penelitian ini hanya sampai tahap implementasi, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis. Sehingga tidak sampai tahapan evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk ini.