

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi sesuatu hal yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik secara individu maupun untuk kehidupan bermasyarakat. Keberadaan pendidikan yang bermutu dan berkualitas akan menunjukkan keadaan suatu negara yang baik. Keadaan itu bisa dilihat dari proses pendidikannya yang membantu negara menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten pada berbagai bidang. Bidang-bidang tersebut seperti bidang pengetahuan, sosial, rohani serta lain sebagainya. Hasil yang didapat dari proses pendidikan tersebut berupa sumber daya manusia yang memiliki peran penting bagi negara di masa yang akan datang.

Saat ini, perkembangan teknologi sangat membantu kegiatan masyarakat dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Berbagai macam teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang pesat dan menyebar secara luas di berbagai belahan dunia sehingga masyarakat dunia semakin mudah untuk mengakses berbagai sumber belajar. Perkembangan zaman saat ini yang ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi kehidupan setiap individu dalam melakukan kegiatan kesehariannya. Macam-macam teknologi yang telah dinikmati oleh masyarakat seperti komputer, telepon genggam, internet dan lain sebagainya.

Proses pendidikan di suatu negara akan terlaksana sesuai dengan perkembangan zaman apabila diikuti atau didukung oleh teknologi. Pandemi covid-19 menjadi pengalaman tersendiri bagi pengajar maupun peserta didik karena banyak memberikan gambaran mengenai berlangsungnya kegiatan pendidikan yang sangat bergantung pada teknologi. Dunia pendidikan menggunakan teknologi sebagai media pendukung proses pembelajarannya. Namun, keberadaan teknologi tidak akan bermanfaat bagi pendidikan apabila guru tidak kreatif dan berinovasi membuat suatu media pembelajaran dari adanya teknologi. Keberadaan teknologi juga tidak akan mempengaruhi proses pembelajaran apabila tidak dimanfaatkan dengan baik dan tidak diimbangi dengan strategi atau cara-cara tertentu dalam mengelola kelas karena ketika hal-hal tersebut tidak diperhatikan dan diolah maka akan mempengaruhi kegiatan peserta didik seperti dapat mempengaruhi motivasi dan minat peserta didik

dalam belajar. Kurangnya minat ataupun peserta didik terhadap pembelajaran dapat ditunjukkan dari keadaan peserta didik, seperti peserta didik merasa jenuh dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Maka dari itu, guru sangat berperan dalam mengelola proses pembelajaran yang nyaman, sistematis dan terarah serta didukung oleh media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kesempatan inilah yang membuat guru harus lebih meningkatkan kualitas diri sebagai pendidik dengan menambah wawasan serta mengolah diri agar mampu berinovasi, memanfaatkan berbagai media pembelajaran baik yang diterapkan secara manual ataupun secara digital dan strategi pembelajaran yang mendukung penerapan media tersebut.

Saat ini, kegiatan pembelajaran di Indonesia menerapkan kurikulum yang membebaskan guru untuk melakukan hal kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajarannya atau yang dikenal dengan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum tersebut akan membebaskan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan khususnya kebutuhan peserta didik. Maka dari itu, kemerdekaan dalam memilih media pembelajaran akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Kemerdekaan dalam memilih metode yang digunakan dalam pembelajaran akan menjadi jalan untuk menyambung komunikasi yang baik dalam kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik.

Wawancara yang sudah dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2022 dengan ibu Dra. Hurustiati, M.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Metro diperoleh dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Pra Survei Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi dan Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Metro

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara	
		Guru	Peserta Didik
1	Apa saja media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran buku cetak dan <i>handphone</i>	Media pembelajaran yang digunakan yaitu buku cetak dan <i>handphone</i> untuk mencari materi di internet
2	Apa saja metode pembelajaran?	Metode pembelajaran	Ceramah atau

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara Guru	Hasil Wawancara Peserta Didik
	pembelajaran yang pernah diterapkan?	yang diterapkan yaitu ceramah langsung, mencatat dan diskusi kelompok	penyampaian materi secara langsung, diskusi kelompok, presentasi dan mencatat materi dari buku.
3	Adakah kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran?	Kendala yang dialami guru yaitu tidak ada buku cetak kurikulum merdeka untuk peserta didik sehingga materi disampaikan dengan ceramah, mencatat, diskusi. Peserta didik juga terkadang terlihat kurang memperhatikan.	Kendala yang dialami dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik merasakan pembelajaran yang monoton seperti mencatat dan diskusi sehingga peserta didik merasakan rasa kurang seru, mengantuk, bosan atau jenuh.
4	Apakah terdapat larangan membawa <i>smartphone</i> dalam proses pembelajaran?	Tidak ada larangan membawa <i>smartphone</i> .	Tidak ada larangan membawa <i>smartphone</i> .
5	Apa media pembelajaran terbaru yang diharapkan?	Media pembelajaran yang praktis, mudah digunakan dan mudah dipahami peserta didik.	Media pembelajaran yang praktis atau singkat, menarik, tidak membosankan, mudah dipahami dengan permainan yang digunakan untuk kuis yang berhubungan dengan materi,

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara Guru	Hasil Wawancara Peserta Didik
6	Apakah pernah menggunakan modul secara elektronik?	Belum pernah	Belum pernah
7	Apakah sudah pernah menerapkan strategi <i>game based learning</i> dalam kegiatan pembelajaran?	Belum pernah	Belum pernah

Sumber: Data hasil Pra Survei Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi dan Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Metro

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Metro yang dilakukan didapatkan informasi yaitu media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Metro masih terbatas pada penggunaan buku materi untuk mencatat materi dan hanya memanfaatkan *handphone* untuk mencari materi tambahan di internet atau *google*. Metode pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Metro menggunakan beberapa metode seperti ceramah secara langsung, mencatat dan penerapan diskusi kelompok. Adanya keterbatasan media pembelajaran yang ada di SMA Negeri 1 Metro menimbulkan kendala seperti peserta didik terkadang kurang paham dengan materi dan kurang memperhatikan meskipun guru sudah menyampaikan materi dengan beberapa metode seperti ceramah secara langsung, mencatat dan diskusi kelompok. Peserta didik juga terlihat jenuh dengan kegiatan pembelajaran. Menurut guru mata pelajaran ekonomi, salah satu kendala utama dalam proses pembelajaran adalah tidak tersedianya buku cetak kurikulum merdeka belajar yang seharusnya bisa digunakan oleh peserta didik sehingga materi disampaikan dengan ceramah, mencatat, diskusi. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang dapat dijadikan sebagai sarana penyampai materi dan peserta didik juga membutuhkan media agar peserta didik lebih maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dibantu dengan tersedianya media pembelajaran.

Beberapa informasi yang didapat dalam proses wawancara tersebut

membuat peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran elektronik yang diterapkan dengan cara belajar sambil bermain. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah e-modul yang berbasis *game based learning*. Penggunaan e-modul berbasis *game based learning* ditujukan agar peserta didik menjadi antusias saat diberikan materi dalam proses pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran elektronik berupa e-modul ditujukan untuk mengatasi permasalahan tidak tersedianya buku cetak yang seharusnya dimanfaatkan peserta didik untuk belajar di SMA Negeri 1 Metro. Penggunaan media pembelajaran tersebut digunakan secara elektronik karena didukung oleh aturan diperbolehkannya menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan pembelajaran dengan permainan atau *game based learning* ditujukan untuk mengatasi permasalahan suasana belajar yang membosankan dan diharapkan *game based learning* ini dapat membuat peserta didik senang mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat menghindarkan peserta didik dari rasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Penggunaan e-modul yang diterapkan menggunakan *game based learning* dapat dioperasikan secara individu. Peserta didik nantinya akan diarahkan untuk membuka html e-modul yang sudah dibagikan dan memasuki e-modul sehingga dapat langsung memulai pembelajaran dengan cara mempelajari materi yang ada dalam e-modul. Terdapat beberapa evaluasi berbentuk permainan yang tersedia di setiap sub materi sehingga setelah peserta didik mempelajari materi kemudian peserta didik dihadapkan untuk menyelesaikan tantangan di setiap permainan. E-modul berbasis *game based learning* memberikan kesan yang bermakna dan menyenangkan kepada peserta didik bahwa kegiatan belajar dapat diiringi dengan permainan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAME BASED LEARNING PADA MATERI KEBUTUHAN MANUSIA DAN KELANGKAAN SUMBER DAYA KELAS X SMA NEGERI 1 METRO**"

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Metro yang digunakan masih berupa buku dan hanya memanfaatkan *smartphone* untuk mencari materi di internet. Keterbatasan itu disebabkan karena keberadaan buku materi kurikulum merdeka belajar dan hanya dimiliki oleh guru. Adanya keterbatasan media pembelajaran yang ada di SMA Negeri 1

Metro menimbulkan kendala seperti peserta didik terkadang kurang paham dengan materi dimana hal tersebut karena peserta didik kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi meskipun guru sudah menyampaikan materi dengan beberapa macam metode seperti ceramah secara langsung, mencatat dan diskusi kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan e-modul berbasis *game based learning* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Metro yang valid dan praktis?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan e-modul berbasis *game based learning* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Metro yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Perkembangan teknologi saat ini, menuntut pendidik untuk selalu berinovasi dalam menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan tentunya dapat membuat suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan sehingga peserta didik bisa menerima materi pembelajaran secara maksimal. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman terbaik untuk peserta didik dalam proses pembelajaran seperti e-modul berbasis *game based learning* sebagai media pembelajarannya. Melalui pengembangan e-modul berbasis *game based learning* pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya kelas X SMA Negeri 1 Metro, maka terdapat kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, kegunaan pengembangan produk e-modul berbasis *game based learning* adalah dapat menjadi referensi dan tentunya menjadi suatu wawasan yang baru untuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan penggunaan media, terlebih dalam mata pelajaran ekonomi khususnya materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya.

2. Secara Praktis

Secara praktis, kegunaan pengembangan produk e-modul berbasis *game based learning* diantaranya yaitu:

- a. Bagi guru, e-modul berbasis *game based learning* dapat dijadikan sebagai pilihan media pembelajaran agar membangkitkan minat, semangat dan rasa nyaman peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, e-modul berbasis *game based learning* dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi khususnya mata pelajaran ekonomi pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya karena proses pembelajaran diterapkan dengan cara belajar sambil bermain.
- c. Bagi sekolah, e-modul yang berbasis *game based learning* dapat digunakan di sekolah khususnya membantu meminimalisir kendala yang ada yaitu masalah ketersediaan buku cetak kurikulum merdeka di SMA Negeri 1 Metro.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan bagi peneliti sendiri dan untuk mengembangkan ilmu yang didapat. Peneliti juga mengharapkan peserta didik dapat mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nama produk yang dihasilkan yaitu e-modul berbasis *game based learning*.
2. Komponen E-Modul

Komponen-komponen dari e-modul yang berbasis *game based learning* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. Cover atau sampul dari modul berbentuk elektronik berbasis *game based learning* berisi judul, mata pelajaran, topik pembahasan, kelas, penulis, dan gambar pendukung.
- b. Kata pengantar yang berisi ucapan syukur, ucapan terimakasih dan harapan.
- c. Daftar isi dan daftar gambar yang berisi daftar apa saja yang terdapat dalam e-modul berbasis *game based learning* yang disertai halaman
- d. Petunjuk pengaplikasian modul atau petunjuk langkah-langkah menggunakan modul berbentuk elektronik berbasis *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.
- e. Identitas e-modul yang berisi profil dari modul berbentuk elektronik berbasis *game based learning* serta tujuan pembelajarannya.
- f. Peta konsep yang berisi gambaran hubungan dari setiap sub materinya.
- g. Materi dan evaluasi pembelajaran

Materi pembelajaran dalam e-modul yang memiliki basis *game based learning* terdiri dari teks dan gambar, dimana disetiap sub materi terdapat latihan soal berbentuk permainan atau *game*, diantaranya:

- 1) Permainan tebak gambar. Pada setiap halaman materi tersedia permainan tebak gambar yang secara keseluruhan berjumlah 10 permainan dan menyesuaikan sub-materi yang ada.
 - 2) *Matching game* atau permainan mencocokkan gambar dengan pernyataan. Permainan tersebut terdapat pada sub materi kebutuhan yang tidak terbatas dan jenis-jenis kebutuhan dimana permainan tersebut dimainkan secara individu dan bersifat dalam jaringan.
 - 3) *Game Drag and drop* atau permainan memindahkan pernyataan pada suatu gambar. Permainan tersebut terdapat pada sub materi jenis-jenis barang dimana permainan tersebut dimainkan secara individu dan bersifat dalam jaringan.
 - 4) Permainan adu cepat. Permainan tersebut terdapat pada sub materi kegunaan suatu barang dimana permainan tersebut dimainkan secara berkelompok dan bersifat secara langsung (luar jaringan).
 - 5) *Matching game* atau permainan mencocokkan gambar dengan pernyataan. Permainan tersebut terdapat pada sub materi faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan dimana permainan tersebut dimainkan secara individu dan bersifat dalam jaringan
 - 6) *Game Drag and drop* atau permainan memindahkan pernyataan pada suatu gambar. Permainan tersebut terdapat pada sub materi penyebab kelangkaan dimana permainan tersebut dimainkan secara individu dan bersifat dalam jaringan.
 - h. Rangkuman yang berisi inti dari materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya.
 - i. Kunci jawaban yang berisi jawaban-jawaban atas setiap evaluasi yang tersedia.
 - j. Daftar pustaka yang berisi sumber literatur yang digunakan dalam menyusun materi dalam modul berbentuk elektronik berbasis *game based learning*.
3. E-modul *berbasis game based learning* disajikan dalam bentuk *hypertext markup language* (html) yang dapat dibagikan dan diakses melalui *smartphone* masing-masing peserta didik yang memiliki akses internet.

4. E-modul berbasis *game based learning* dapat diakses dan dioperasikan secara individu untuk mempelajari materi pembelajaran.
5. Materi yang terdapat pada e-modul berbasis *game based learning* yaitu materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya pada mata pelajaran ekonomi kelas 10.

F. Urgensi Pengembangan

Berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat dan diantaranya ditandai dengan adanya komputer dan *smartphone* tentunya harus dapat dimanfaatkan dengan baik di dunia pendidikan. Beberapa sekolah yang setingkat dengan sekolah menengah atas diperbolehkan membawa *smartphone* dalam proses pembelajarannya salah satunya di SMA Negeri 1 Metro. Namun, keberadaan teknologi tersebut kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau media penyampai materi pelajaran yang menyenangkan dan menarik serta dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi. Kendala utama dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Metro adalah tidak tersedianya buku cetak kurikulum merdeka belajar yang seharusnya bisa digunakan oleh peserta didik sehingga materi disampaikan dengan ceramah, mencatat, diskusi. Kurangnya penerapan strategi pembelajaran seperti strategi belajar sambil bermain juga bisa menjadi penyebab kurangnya antusias peserta didik mengikuti dan memahami materi pelajaran. Maka dari itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi dan soal-soal latihan yang diterapkan dengan strategi belajar sambil bermain agar peserta didik dapat merasakan keseruan dalam belajar dan lebih mudah menerima materi pelajaran.

Penelitian dan pengembangan e-modul berbasis *game based learning* ini ditujukan untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi di SMA Negeri 1 Metro. Maka dari itu, e-modul berbasis *game based learning* ini sangat penting baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Saat mengoperasikan e-modul berbasis *game based learning*, peserta didik akan merasakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan karena didalam e-modul selain terdapat materi pembelajaran juga terdapat beberapa jenis permainan. E-modul berbasis *game based learning* diharapkan nantinya dapat menjadi sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi khususnya materi kebutuhan manusia dan

kelangkaan sumber daya dengan menyenangkan karena didalamnya terdapat proses belajar sambil bermain.

G. Keterbatasan Pengembangan

Terdapat keterbatasan dari pengembangan e-modul berbasis *game based learning* ini adalah sebagai berikut:

1. E-modul berbasis *game based learning* hanya berisi tentang mata pelajaran ekonomi SMA kelas X pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya karena dalam proses pengembangannya membutuhkan waktu yang lama.
2. Pengembangan e-modul berbasis *game based learning* hanya bisa diakses apabila peserta didik memiliki link *hypertext markup language* (html) e-modul berbasis *game based learning*.
3. Permainan yang dikembangkan dalam e-modul berbasis *game based learning* hanya terbatas pada 4 jenis permainan disetiap beberapa sub materi dimana 3 jenis permainan untuk individu yang dimainkan secara *online* dan 1 jenis permainan untuk berkelompok yang dimainkan secara *offline*. Keterbatasan permainan yang dapat dimainkan dikarenakan disesuaikan dengan waktu kegiatan pembelajaran.
4. E-modul berbasis *game based learning* harus dioperasikan secara online sehingga membutuhkan kuota dan sinyal yang cukup.
5. Penelitian pengembangan produk e-modul berbasis *game based learning* memakai model pengembangan ADDIE yang berupa *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, tahapan pengembangan e-modul berbasis *game based learning* hanya sebatas pada tahap *implementation* dikarenakan e-modul berbasis *game based learning* yang dikembangkan oleh peneliti hanya sampai produk menjadi valid dan praktis serta tidak menggunakan tahap *evaluation* dikarenakan tidak mengukur tingkat keefektifan produk.