

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yakni tahap peningkatan pengetahuan siswa melalui pengalaman belajar sehingga mereka dapat mempromosikan prinsip-prinsip etika di masyarakat dan memenuhi kebutuhan mereka sendiri dan keluarga mereka. Tugas pokok pendidikan adalah melayani anak didik dengan menyelenggarakan pendidikan menurut norma dan peraturan.<sup>1</sup>

UU 22 Tahun 2003 menyampaikan bahwa pendidikan ialah upaya yang disengaja serta terorganisir guna menciptakan kondisi serta proses belajar. Mengembangkan pengetahuan spiritual, agama, mengendalikan diri seseorang, kepribadiannya, kecerdasannya, akhlak yang mulia, juga bakat yang dibutuhkan diri, masyarakat, bangsa, serta negara.<sup>2</sup>

Pendidikan ialah kunci keberhasilan serta pembangunan bangsa yang berkualitas karena membantu orang mengasah keterampilan dan menemukan potensi mereka. Tidak ada negara maju yang fokus pada pendidikan untuk memperkuat negara dan bangsa, tulis Muhardi dalam jurnalnya. Pendidikan ialah sumber berdasarkan seluruh kemajuan bangsa sebab meningkatkan kualitas sumber daya. Peningkatan kualitas bangsa tergantung pada sumber daya manusianya, dan ini hanya dapat dilakukan dengan menekankan pendidikan yang berkualitas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>1</sup>Syaiful Sagala, (2013), *Etika dan Moralitas Pendidikan : Peluang dan Tantangan*, Jakarta: Prenadamedia Group, Hal.43

<sup>2</sup>Undang-undang RI No.20 dalam Sistem Pendidikan Nasional, 2003, Pasal 1 ayat (1)

Pendidikan nasional mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, karakter, kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab peserta didik. Pembelajaran ialah interaksi dari guruserasiswa menggunakan sumber belajar dalam sebuah kondisi belajar dengan bimbingan pendidik untuk menularkan pengetahuan dan menciptakan sikap (moral) dan keyakinan supaya pembelajaran bisa dilaksanakan secara baik. Motivasi siswa serta kecerdikan seorang pendidik akan membantu proses pembelajaran.

Siswa belajar melalui sebuah proses. Pembelajaran yang maksimal membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dioptimalkan oleh motivasi siswa dan kreativitas guru. Guru yang kreatif akan menggunakan materi pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran menjadi menghibur bagi siswanya.

Guru dapat membangun suasana pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan materi pembelajaran yang kreatif sehingga pembelajaran berbasis proses dan berfokus pada siswa secara optimal.

Surah al-Nahl ayat 44 mendukung pemanfaatan media pembelajaran saat proses pembelajaran dilakukan :

﴿يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نَزَلَ مَا لِلنَّاسِ لَتُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا وَالزُّبُرَ بِالْيَمِينِ﴾

Terjemahannya:

“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’ân, supaya kamu menerangkannya kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkannya”.<sup>3</sup>

Baris ini mengatakan bahwasannya mukjizat membuktikan kenabian dan kerasulan para rasul. Ada yang membawa undang-undang, pedoman, dan aturan yang menjadi pedoman umatnya. Dan turunnya adz-dzikir, kitab Al-Qur’ân melalui para rasul, supaya bisa dijelaskan kepada seluruh mausia terkait apa yang telah diturunkan kepada mereka dalam bentuk tuntutan serta petunjuk dalam kitab, supaya mereka mengetahui dan menempuh jalan yang benar. serta memikirkan hal-hal yang akan bermanfaat untuk mereka di dunia ini serta akhirat.

<sup>3</sup>*Al-Qur’an dan Terjemahan*, (2005). Bandung: CV. Penerbit Dponegoro.

Guru sangat penting untuk belajar. Bahkan dengan teknologi canggih pun, guru tetap dibutuhkan. Teknologi mungkin memudahkan untuk menemukan informasi dan keahlian dengan satu ketukan, tetapi guru tetap penting. Guru harus mampu berinovasi dan menggunakan teknologi untuk mengikuti perkembangan zaman.

Peran guru dalam pembelajaran sangat strategis. Guru harus menjadi pendidik, pemimpin, motivator, inspirasi, dan inovator. Guru menjadi pembaharu dan inovator seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan juga teknologi. Memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi untuk belajar bisa membantu siswa menemukan hal-hal baru.<sup>4</sup>

IPS terlalu banyak materi dan teori, membuat siswa malas membaca. Kebanyakan guru IPS masih mempekerjakan Ceramah meskipun faktor-faktor ini. Teknik ceramah menyajikan materi pendidikan kepada siswa melalui penjelasan dan cerita lisan.

Pembelajaran dengan teknik ceramah paling banyak dilaksanakan oleh guru mata pelajaran karena mudah serta tidak berbelit-belit. Guru hanya perlu memberikan penjelasan dan narasi secara lisan sementara siswa mendengarkan dan mencatat sesuai kebutuhan tanpa umpan balik.

Di Indonesia, baik proses maupun hasil pendidikan semakin meningkat. Zaman maju sekarang ini banyak sekali produk hiburan yang memberi dampak positif juga negatif untuk anak. Game adalah contohnya. Pengguna komputer harus memenuhi tugas permainan atau alur cerita. Game petualangan, game strategi, game instruksional, game olahraga, dan banyak lainnya tidak dapat dimasukkan satu per satu.

Seperti yang disoroti Enjang dkk dalam publikasinya, anak-anak muda seringkali memainkan permainan yang tidak banyak berpengaruh bagi perkembangannya. Sebagian besar anak muda bahwa mempergunakan komputer milik sekolahannya untuk memainkan permainan yang tidak bermanfaat dan memakan waktu, menjadikan pendidikan anak-anak lebih kompetitif.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Zunidar, *Peran Guru Dalam Inovasi Pembelajaran*, Jurnal Nizhamiyah, Vol. 9 No.2 Juli-Desember 2019, hal. 55

<sup>5</sup>Enjang A Juanda Dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game (TicTac Toe) Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep...*, Vol.21 No.2 Oktober 2012, hal.123

Anak-anak dikritik karena tidak belajar karena video game. Game dapat bermanfaat jika dikembangkan dan digunakan dengan benar. Game dapat mengajarkan anak-anak tentang android, komputer, pemecahan masalah, dan keterampilan motorik. Game edukatif menginspirasi kreativitas siswa dalam mempelajari suatu pelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konten dengan cara yang menyenangkan.

Peneliti berupaya menggabungkan materi pembelajaran IPS ke dalam aplikasi game karena IPS mengandung banyak teori yang membuat siswa malas membaca dan memahami. Jadi siswa bisa bermain dan belajar tentang kurikulum. Menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, orisinal, dan tidak membosankan bagi anak.

Kabupaten Asahan Sumatera Utara adalah rumah bagi SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge. Menurut pengamatan lapangan awal, beberapa guru besar masih menggunakan pendekatan ceramah untuk mendidik, sehingga siswa mudah bosan. SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge berada 2 jam di luar pusat kota, menyebabkan kurangnya tenaga pengajar untuk memanfaatkan media pembelajaran dan teknologi. Karena permainan edukatif sangat langka, para sarjana tertarik untuk membuatnya untuk studi sosial. Peneliti memasukkan Sejarah Kedatangan Barat di Indonesia dalam game instruksional. Karena isinya banyak teori, murid bisa bosan jika guru hanya menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Adapun *game* yang peneliti rancang dan kembangkan adalah *game* yang berjudul *Timeline* untuk diterapkan di mata pelajaran IPS kelas VIII materi Sejarah Kedatangannya Bangsa Barat Ke Indonesia. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, peneliti menetapkan judul “Pengembangan Aplikasi *GameTimeline* Dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan yang diberikan tersebut, sehinggabisa diidentifikasi suatu masalah: bagaimana membangun media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis aplikasi timelinegame untuk pembelajaran Sejarah Kedatangan Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge.

Berdasarkan identifikasi masalah, sangat penting untuk membatasinya. Proyek ini akan fokus pada pengembangan aplikasi *gametimeline* untuk pengajaran kedatangan Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge.

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas pengembangan aplikasi *gametimeline* dalam pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap aplikasi *gametimeline* dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge?

### D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui validitas pengembangan aplikasi *gametimeline* dalam pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge.
2. Mengetahui *feedback* siswa terkait pengembangan aplikasi *gametimeline* dalam pembelajaran sejarahnya kedatangan bangsa barat ke indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge.

### E. Kegunaan Penelitian

1. Segi teoritis, observasi aplikasi *game temporal* ini harus memperkuat hipotesis sebelumnya. Dan menginspirasi studi masa depan.
2. Segi praktis, penulisan ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada :
  - a. Lembaga pendidikan, Diharapkan bisa membantu merancang sebuah *gametimeline* untuk pembelajaran Sejarah Kedatangan Barat di Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge.
  - b. Untuk guru IPS, diharapkan media pembelajaran Sejarah Kedatangan Barat ke Indonesia dapat diganti.
  - c. Untuk peserta didik, diharapkan mahasiswa lebih mudah memahami invasi barat ke Indonesia.

- d. UntukpenelitiIni menggunakan materi pembelajaran Sejarah Kedatangan Barat di Indonesia untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.

