

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 ini, pembelajaran yang meluas telah membawa perubahan, yaitu pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pola pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Karena pada dasarnya pembelajaran abad 21 merupakan implikasi dari perkembangan sosial pada setiap periodenya. Sebagaimana diketahui, masyarakat telah berkembang dari masyarakat primitif menjadi masyarakat agraris, kemudian menjadi masyarakat industri, dan sekarang berkembang menjadi masyarakat informasi. Masyarakat informasi ditandai dengan perkembangan digitalisasi.¹

Saat ini pembelajaran lebih terfokus pada penggunaan teknologi sebagai fitur pembelajaran di abad 21. Perkembangan media berbasis android dirasa penting untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, karena penggunaannya di sekolah dasar masih sangat sedikit.²

Perkembangan dunia saat ini sudah memasuki era revolusi industri 4.0, bentuk kehidupan manusia sudah berbasis informasi. Oleh karena itu menyiapkan lulusan yang berkualitas dan berdaya saing global serta menguasai perkembangan teknologi merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang dan bagi masa depan negara dan bangsa. Oleh karena itu literasi digital harus dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini untuk membangun karakter bangsa yang lebih baik dan lebih siap menghadapi era pendidikan abad 21.³

Memasuki era Industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi berdampak pada melimpahnya berbagai sumber informasi yang diperoleh secara digital tanpa batas. Layaknya kehidupan generasi milenial saat ini, hampir setiap aspek kehidupan mereka bergantung pada era digital atau yang disebut dengan digital native. Kondisi seperti ini juga tidak mengherankan karena mengubah perilaku siswa dalam

¹ Afandi, Tulus Junanto, "Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia", JURNALBASICEDU, Vol, 6 No,2, ISSN 2580-3735 (2022)

² Nurhamidah Deti Siti, "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa" Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 8 No. 4, p-ISSN: 2442-7470 e-ISSN: 2579-4442,(2022)

³ Khasanah Uswatun, " Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)" Palembang, 2019

penggunaan dan pengelolaan informasi. Keanekaragaman bentuk dan jenis informasi akan berdampak positif dengan mendorong mahasiswa untuk lebih selektif dan mampu memanfaatkan teknologi. Menanggapi pesatnya kemajuan teknologi informasi, salah satu organisasi internasional di bidang pendidikan yaitu UNESCO mencanangkan slogan literasi untuk semua dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan hidup di berbagai bidang kehidupan baik secara individu maupun individu. dalam keluarga dan masyarakat dengan harapan dapat memberikan dampak replikasi dalam upaya pengentasan kemiskinan, penurunan angka kematian kelahiran, pengendalian pertumbuhan penduduk, pencapaian kesetaraan gender, pembangunan berkelanjutan dan perdamaian.⁴

Literasi teknologi berpotensi untuk diterapkan di sekolah dasar berbasis *gamification learning* atau pembelajaran yang menerapkan fitur permainan, dimana siswa dapat belajar sambil bermain. Salah satu keterampilan teknologi yang diterapkan adalah E-evaluation. E-Evaluation berbasis *gamification learning* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain kemampuan guru untuk lebih mudah menilai proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan, dan perkembangan kecerdasan siswa. Oleh karena itu, E-Evaluation berbasis *Gamification Learning* penting untuk di teliti dan di kembangkan.⁵

Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif dan berdaya saing. Salah satunya dapat dicapai dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendidikan yang diharapkan dapat memberikan hasil yang dapat mengikuti atau berubah dari waktu ke waktu menjadi lebih baik. Tak terkecuali, Indonesia juga perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital. Pendidikan 4.0 adalah jawaban atas kebutuhan Industri 4.0, di mana manusia dan teknologi saling terkait untuk menciptakan peluang baru dengan cara yang kreatif dan inovatif.⁶

Dalam dunia pendidikan era 4.0, siswa harus mampu berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk berpikir secara berbeda dan menemukan solusi unik untuk masalah.

⁴ Ulum Bahru, "Pemanfaatan Google Apps di Era Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar" LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 14 No. 2, ISSN : 0216-7433 (2019)

⁵ Nurmansyah, "Development of Gamification Learning-Based Thematic E-evaluation for Improving Technological Literacy in Elementary Schools" Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol.7, No.2, Issn :2460-7274 E-Issn:26858177 (2022)

⁶ Banua Niha Keriso Proestan Sundermann Nias, "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0", JURNAL SUNDERMANN, ISSN : 1979-3588 (2019).

Kemampuan berpikir bukanlah berpikir konvergen (menghasilkan jawaban yang benar), tetapi berpikir divergen (menghasilkan banyak jawaban untuk pertanyaan yang sama). Siswa harus berpikiran terbuka dan memahami bahwa solusi untuk setiap masalah bisa berbeda.⁷

Berkaitan dengan pernyataan diatas maka peneliti melaksanakan observasi dan wawancara di beberapa sekolah terkait dengan pembelajaran yaitu, MI Islahul Masalah Tebluru, MI Miftahul Ulum Solokuro, dan MI Nurul Hidayah Banyubang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama di MI Islahul Masalah Tebluru Untuk guru dalam melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas masih terpatok dengan metode konvensional dan didukung dengan alat penunjang pembelajaran seperti buku dan lks ada juga yang sudah menggunakan media gambar dan poster tapi masih jarang. Guru belum semuanya bisa membuat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan alat penunjang pembelajaran berbasis IT hanya sebagian guru yang bisa membuat dan menggunakan alat penunjang pembelajaran berbasis IT.⁸ Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru kelas 4 MI Islahul Masalah Tebluru Ibu Tin menjelaskan bahwa:

*“Pada saat pembelajara saya menggunakan metode ceramah. Sumber belajar yang saya gunakan bisa dari buku guru dan buku siswa, lks dan juga gambar dan poster. Selama proses pembelajaran saya menggunakan papan tulis, buku siswa dan poster saja sebagai media dalam proses pembelajaran karena masih banyaknya kendala akan pemahaman mengenai pembuatan alat pembelajaran yang menarik dan juga media pembelajaran yang berbasis IT, jadi saya belum bisa membuat media pembelajaran maupun alat penunjang pembelajaran yang menarik dan berbasis IT”.*⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ke dua di sekolah MI Miftahul Ulum Solokuro, hasil observasi dan wawancara adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran maupun alat penunjang pembelajaran yang berbasis IT pada saat mengajar meskipun disekolah sudah disediakan LCD sebagai penunjang pembelajaran tapi guru disana masih banyak yang menggunakan metode ceramah karena kebanyakan guru tidak bisa menggunakan LCD dan membuat alat penunjang pembelajaran berbasis IT. Untuk permasalahan dikelas pada saat observasi anak-anak cukup gaduh pada saat jam pelajaran dikarenakan bosan dan juga kontrol pengawasan dari guru masih kurang akibatnya anak-anak

⁷ Siwi Fine, “Penerapan Media Pembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video di Era 4.0” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, Vol. 1, No. 1 (2020)

⁸ Ibu Tin, Observasi, Lamongan 19 Oktober 2022

⁹ Ibu Tin, Wawancara, Lamongan , 19 Oktober 2022

banyak yang berlarian.¹⁰ Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 2 MI Miftahul Ulum Solokuro Ibu Ema menjelaskan bahwa:

“Pada saat pembelajaran saya menggunakan metode ceramah. Sumber belajar yang saya gunakan bisa dari buku guru dan buku siswa. Selama proses pembelajaran saya menggunakan papan tulis dan buku siswa saja sebagai alat penunjang pembelajaran dalam proses pembelajaran karena untuk membuat media maupun alat evaluasi dan mengaitkan ke pembelajaran masih belum bisa, jadi untuk membuat alat penunjang pembelajaran yang menarik dan berbasis IT saya belum bisa untuk membuatnya”.¹¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ke tiga di sekolah MI Nurul Hidayah Banyubang, Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang telah difasilitasi madrasah untuk digunakan pada saat pembelajaran berlangsung . Pada saat observasi dikelas guru menggunakan metode ceramah, pada saat pembelajaran anak-anaknya antusias tapi ada juga yang lari-lari ada juga yang keluar masuk kelas karena bosan.¹² Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 3 MI Nurul Hidayah Banyubang Ibu Jamillah menjelaskan bahwa: *”Pada saat pembelajaran saya menggunakan metode ceramah. Sumber belajar yang saya gunakan bisa dari buku guru, buku siswa dan juga pepak Bahasa Jawa. Selama proses pembelajaran saya menggunakan papan tulis dan buku siswa saja sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran karena masih banyaknya kendala akan pemahaman mengenai pembuatan alat penunjang pembelajaran yang menarik..”*.¹³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari ketiga sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketiga sekolah tersebut mempunyai kesamaan permasalahan yaitu, kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang telah disediakan sekolah untuk digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran yang menarik dan inofatif, dan juga sebagian guru masih bingung untuk menentukan alat penunjang untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan. Untuk di sekolah MI Nurul Hidayah ini memiliki masalah yang lebih kompleks karena di sekolah sudah tersedia sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran sayangnya guru belum bisa menggunakannya dengan maksimal dan juga pada sekolah ini pengelolaan kelas pada saat guru mengajar masih belum bisa tercapai dengan baik jadi, untuk solusi dari permasalahan ini diperlukan adanya alat penunjang pembelajaran berbasis IT

¹⁰ Ibu Ema, Observasi, Lamongan 18 Oktober 2022

¹¹ Ibu Ema, Wawancara, Lamongan 18 Oktober 2022

¹² Ibu Jamilah, Observasi, Lamongan 23 Oktober 2022

¹³ Ibu Jamilah, Wawancara, Lamongan 23 Oktober 2022

supaya sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh madrasah dapat digunakan dengan maksimal dan anak-anak bisa lebih kondusif.

Melihat dari permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya alat penunjang pembelajaran berbasis IT untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran, agar peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran di era revolusi 4.0 mengakibatkan adanya media pembelajaran *Educandy*. *Educandy* adalah jenis aplikasi yang dapat membuat game online yang menyenangkan namun pada saat yang sama memiliki bahan evaluasi langsung ketika proses pembelajaran berlangsung pada materi pembelajaran yang telah disampaikan.¹⁴

Educandy adalah salah satu cara untuk membuat pembelajaran kegiatan yang menyenangkan, namun tetap mendidik. *Educandy* adalah aplikasi berbasis web atau digital game yang memiliki slogan *making learning sweeter* (membuat belajar lebih manis). Tampilan *Educandy* dibuat dengan warna-warna lembut untuk memberikan kesan ceria. *Educandy* bisa dimainkan secara individu, duel melawan komputer, atau duel dengan teman. *Educandy* memiliki banyak jenis permainan yang bisa dimainkan, sehingga memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang variatif media sesuai dengan kebutuhannya. Pembelajaran menggunakan *Eucandy* dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar.¹⁵

Peneliti memilih *Educandy* karena berdasarkan referensi penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ulil Albiana dengan hasil validasi oleh ahli perangkat keras dan ahli komunikasi, diperoleh hasil akhir validasi perangkat keras dengan prosentase 80% yang berarti perangkat keras layak digunakan dalam pembelajaran media dengan revisi pada kategori tepat. Walaupun persentase hasil akhir yang diperoleh dari validasi media *Educandy* sebesar 90,66%, berarti media *Educandy* layak digunakan dalam kategori sangat baik.¹⁶

¹⁴ Maryanti Sri, "Development of Assessment for Learning Through the Educandy Application for High Schools Biology Learning" *Journal of Natural Science and Integration*, Vol. 5, No. 1 P-ISSN: 2620-4967|E-ISSN: 2620-5092(2022)

¹⁵ Endang A, "Google Classroom Effectiveness Helping Educandy As Learning Media" *Educational Studies: Conference Series*, Vol. 1 No. 1, 2021

¹⁶ Ulil Albian, "Penggunaan Educandy Untuk Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII", *E-Journal Laterne*, Vol. 11, No.2, 2022

Penelitian selanjutnya yang relevan dilakukan oleh Asni Sri Hermawati Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar edugame berbasis educandy yang dikembangkan tergolong valid dengan perolehan aspek kelayakan isi sebesar 77%, aspek penyajian sebesar 75%, aspek bahasa sebesar 78% dan aspek kegrafikaan sebesar 83%. , jadi hasil totalnya adalah 78%. Penggunaan materi game edukasi berbasis educandy dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai nilai rata-rata gain n sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Selain itu reaksi siswa terhadap media pembelajaran memperoleh nilai 86,90 dengan kategori sangat tinggi.¹⁷

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tahapan pengembangan *Educandy*, menggali daya tarik aplikasi, dan menggali reaksi siswa terhadap *Educandy* pada materi “*Welas Asih Marang Kewan Lan Tetuwuhan*” pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di MI Nurul Hidayah, di sekolah ini sudah tersedia sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran sayangnya guru belum bisa menggunakannya dengan maksimal dan juga pada sekolah ini pengelolaan kelas pada saat guru mengajar masih belum bisa tercapai dengan baik jadi, untuk solusi dari permasalahan ini diperlukan adanya alat penunjang pembelajaran berbasis IT supaya sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh madrasah dapat digunakan dengan maksimal dan anak-anak bisa lebih kondusif.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu di lakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game *Educandy* Di MI Nurul Hidayah Banyubang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan Evaluasi pembelajaran *Educandy* bagi peserta didik Di MI Nurul Hidayah?
2. Bagaimana kemenarikan penggunaan Evaluasi pembelajran *Educandy* bagi peserta didik Di MI Nurul Hidayah?

C. Tujuan Pengembangan

¹⁷ Asni Sri Hermawati, “Pengembangan Media Edugame Berbasis Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi Konvensional” (*Skripsi – Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati Bandung, 2021*).

1. Mendeskripsikan pengembangan Evaluasi pembelajaran berbasis game *Educandy* pada pembelajaran Bahasa Jawa di MI Nurul Hidayah.
2. Mendeskripsikan tingkat kemenarikan evaluasi pembelajaran berbasis game *Educandy* pada pembelajaran Bahasa Jawa di MI Nurul Hidayah.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini diharapkan dapat :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan dasar SD/MI mata pelajaran Bahasa Jawa pada kelas 3 semester 2 pada materi *Welas asih maring kewan lan tatewuhan*. Dengan adanya pengembangan evaluasi pembelajaran *Educandy* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik dengan kesan yang menarik dan menyenangkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang bisa diambil setelah dilakukannya penelitian pengembangan ini yaitu membantu peserta didik untuk bisa meningkatkan pemahaman materi pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa

- b. Bagi Guru

Setelah dilakukannya penelitian pengembangan ini, diharapkan bisa memberikan gambaran atau informasi penggunaan evaluasi pembelajaran yang menarik dan unik untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Diharapkan setelah diadakan penelitian pengembangan ini, sekolah yang bersangkutan bisa memfasilitasi guru untuk mengembangkan atau menciptakan evaluasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

- d. Bagi Peneliti

Produk media pembelajaran *Educandy* ini bisa dijadikan sebagai pertimbangan dalam melakukan penelitian yang lebih luas sehingga bisa menambah pengalaman dan wawasan yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang di hasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu evaluasi pembelajaran *Educandy*. Dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang di kembangkan berupa evaluasi pembelajaran berbasis game *Educandy* pada pembelajaran Bahasa Jawa pada pendidikan dasar SD/MI.
2. *Educandy* adalah aplikasi berbasis web atau digital game yang memiliki slogan “membuat belajar lebih manis”
3. Evaluasi pembelajaran yang di kembangkan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indicator pada materi pembelajaran Bahasa Jawa.
4. Evaluasi pembelajaran yang di kembangkan bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang bisa menampilkan gambar, suara dan dapat disajikan dengan desain yang menarik.

F. Batasan Pengembangan

Pengembangan media *Educandy* ini hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang pokok bahasannya pada materi “*Welas Asih Marang Kewan Lan Tetuwuhan*” di SD/MI kelas 3 di MI Nurul Hidayah Banyubang 2022/2023.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses mengembangkan sesuatu menjadi lebih sempurna dan sistematis agar lebih efektif dan efisien.

2. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. *Educandy*

Educandy adalah aplikasi berbasis web atau digital game yang memiliki slogan *making learning sweeter* “Membuat Belajar Lebih Manis”.

4. Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa pada materi “*Welas Asih Marang Kewan Lan Tetuwuhan*”.