

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengatur sistem pendidikan nasional. Menurut undang-undang ini, pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memperoleh kecerdasan mental, kekuatan mental, etika mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi masyarakat, negara, dan diri mereka sendiri.

Pendidikan taat hukum didefinisikan sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang membantu siswa belajar banyak hal, seperti moralitas, etika, kecerdasan, spiritualitas, kebajikan, dan keterampilan, sehingga mereka dapat berkontribusi positif terhadap kesejahteraan masyarakat, bangsa, dan negara mereka sendiri.

Hubungan antara undang-undang ini dengan sarana penilaian adalah bahwa undang-undang tersebut memberikan kerangka hukum dan pedoman yang mengatur bagaimana penilaian dilaksanakan dalam sistem pendidikan nasional. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan "penilaian" adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat pembelajaran siswa. Penilaian dapat berupa tes, tugas, proyek, atau jenis penilaian lainnya. undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menetapkan standar untuk penilaian, yang mencakup prinsip-prinsip kesetaraan, keadilan, dan transparansi.

Riset ini didasari oleh berartinya pengembangan media penilaian pendidikan yang inovatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) buat siswa SMP. Pembelajaran IPS mempunyai kedudukan vital dalam membentuk uraian siswa terhadap bermacam aspek sejarah, budaya, serta pertumbuhan manusia. Dalam konteks tersebut, pemakaian permainan pendidikan berbasis website browser jadi alternatif menarik buat tingkatan hasil penilaian belajar. Dalam game pembelajaran didalamnya perlu dibuat sebuah tantangan dan motivasi agar game tersebut menjadi menarik (Samsul, 2016).

Pertumbuhan teknologi serta akses yang terus menjadi meluas ke internet membagikan peluang besar dalam pengembangan media pendidikan berbasis website browser. Bersumber pada riset oleh Steinkuehler serta Duncan (2008), mereka menyoroti daya guna permainan berbasis website dalam pendidikan serta memikirkan aspek motivasi serta pendidikan yang aktif yang bisa ditingkatkan lewat pemakaian permainan dalam konteks pembelajaran.

Walaupun kemampuan positif dari permainan berbasis website dalam pendidikan, masih butuh riset yang lebih mendalam buat mengkaji aplikabilitasnya dalam pendidikan IPS, khususnya pada modul Masa Praaksara. Dalam pengembangan game pengenalan melalui alat permainan edukatif ini, penting untuk memperhatikan aspek-aspek manajemen pendidikan Islam, seperti pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum pendidikan Islam, penyesuaian dengan tingkat perkembangan anak, dan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Selain itu, teknologi pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam pengembangan game ini, karena dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak melalui audio, visual, dan interaksi yang lebih menarik Wathon, A. (2024)..

Di era modern ini mayoritas orang telah mengembangkan banyak teknologi untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Bahkan, untuk mempelajari kehidupan lampau, telah diciptakan teknologi berupa penggambaran kehidupan pada masa pra-aksara, baik dalam bentuk video,

animasi, maupun permainan tentang masa Jurassic. (Behnamnia. N, Kamsin. A, dkk. 2022).

Namun penelitian yang mengkaji pengembangan materi penilaian khusus materi pra-keaksaraan dalam konteks permainan web browser di tingkat sekolah menengah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan berfokus pada pengembangan materi penilaian pembelajaran IPS yang inovatif.

Dalam rangka pengembangan materi penilaian pembelajaran, terdapat beberapa prinsip dan metode perancangan yang tepat. Muhammad Yamin (2013) mengkaji prinsip-prinsip desain pembelajaran efektif yang dapat dijadikan dasar pengembangan materi penilaian pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis web merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya Januarisman, E., & Ghuftron, A. (2016).

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk wahana penilaian pembelajaran IPS berbasis *game* yang dapat diakses melalui web browser yang dirancang khusus untuk materi pra-keaksaraan di SMP Negeri 1 Pancalang. Diharapkan bahwa teknik ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sejarah pra-aksara dan membantu pembelajaran IPS di sekolah.

Hasil penelitian awal di lapangan menunjukkan bahwa meskipun teknologi digunakan dalam pembelajaran, sebagian besar guru di SMP Negeri 1 Pancalang tetap menggunakan media evaluasi modern. Hal ini terbukti sebagian guru belum memahami penggunaan media penilaian berbasis web browser. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang pemanfaatan teknologi digital dalam penilaian peserta didik masih terbatas. Sementara itu, penilaian secara konvensional dengan menggunakan kertas masih banyak dilakukan. Oleh karena itu, guru harus lebih mahir dalam

menggunakan teknologi digital untuk penilaian agar mereka dapat menggantikan penilaian yang dilakukan secara manual. Dengan pemanfaatan teknologi digital yang optimal dalam penilaian peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas penilaian.

Berdasarkan penjelasan dasar ini, peneliti ingin melakukan penelitian tambahan tentang subjek **“Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS Berbantuan *Game* Pembelajaran Berbasis Web Browser Di SMP Negeri 1 Pancalang Kabupaten Kuningan”**

B. Identifikasi Masalah

Salah satu dari banyak elemen yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini adalah kebutuhan dan masalah yang terlibat dalam pengembangan media evaluasi sosial studi belajar yang dimainkan siswa di SMP Negeri 1 Pancalang melalui permainan web browser. Berdasarkan konteks dan tujuan penelitian, identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran konvensional dan materi pembelajaran tradisional yang digunakan dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pancalang tidak memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi Praaksara. Hal ini menimbulkan perlunya pengembangan materi penilaian pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Penerapan prinsip desain pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan materi penilaian pembelajaran berbasis *game* web browser tidak selalu menjadi kenyataan. Hal inilah yang menjadi salah satu hambatan untuk mencapai media evaluasi berbantuan *game* berbasis web yang optimal.
3. Pentingnya mengintegrasikan teknologi termasuk permainan web browser dalam pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan. Salah satu permasalahan yang perlu diatasi adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Mendefinisikan masalah penelitian penting untuk memfokuskan penelitian dan menghindari penyelidikan yang terlalu luas. Dalam konteks penelitian terkait pengembangan materi penilaian pembelajaran IPS menggunakan *game* berbasis web browser di SMP Negeri 1 Pancalang, berikut batasan permasalahan yang sesuai:

1. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pancalang. Penelitian ini tidak akan melibatkan siswa dari kelas lain atau sekolah lain.
2. Penelitian ini tidak akan membahas topik lain di luar bidang ilmu-ilmu sosial (IPS).
3. Penelitian ini akan membatasi pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* yang berbasis web browser untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi pra-keaksaraan. Studi ini tidak akan mencakup materi penilaian lainnya, seperti tes tertulis tradisional.
4. Masa penelitian akan dibatasi pada jangka waktu tertentu dan revisi atau pengembangan materi penilaian pembelajaran hanya dilakukan pada jangka waktu tersebut. Penelitian ini tidak akan mencakup perkembangan lanjutan apa pun setelah akhir periode penelitian.
5. Penelitian ini akan fokus pada pemanfaatan permainan berbasis web browser sebagai sarana menilai pembelajaran. Penggunaan teknologi lain, seperti aplikasi seluler atau perangkat lunak desktop, tidak akan menjadi subjek penelitian ini.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan ini, penelitian akan lebih fokus dan memungkinkan peneliti untuk menjawab masalah yang terkait dengan pengembangan media evaluasi penelitian pembelajaran IPS

dengan menggunakan *game* web browser yang berfokus pada materi masa Pra aksara di SMP Negeri 1 Pancalang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah skripsi ini dapat dibangun sebagai berikut berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan:

1. Bagaimana pengembangan evaluasi pembelajaran IPS berbantuan *game* berbasis web browser dilakukan?
2. Bagaimana penggunaan evaluasi pembelajaran IPS dengan bantuan *game* berbasis web browser dapat diterapkan?
3. Bagaimana hasil evaluasi pembelajaran IPS dengan bantuan *game* berbasis web browser?

Rumusan masalah di atas akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian ini dan menjawab pertanyaan utama mengenai pengembangan materi penilaian pembelajaran IPS dengan menggunakan *game* web browser dalam dokumen periode Praaksara siswa SMP Negeri 1 Pancalang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses pengembangan evaluasi pembelajaran IPS berbantuan *game* berbasis web browser;
2. Menjelaskan bagaimana evaluasi pembelajaran IPS berbantuan *game* berbasis web browser digunakan;
3. Mengevaluasi seberapa efektif penggunaan evaluasi pembelajaran IPS berbantuan *game* berbasis web browser ditinjau dari hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis, berikut adalah beberapa keuntungan dari penelitian ini:

1. Keunggulan Teoritis:

a) Kontribusi terhadap literatur akademis:

Dengan memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana *game* berbasis web browser berfungsi sebagai media penilaian yang mendalam sebagai sarana penilaian pembelajaran, khususnya dalam konteks perkuliahan mengajarkan materi IPS dan pra-keaksaraan. penelitian ini akan mengisi celah dalam literatur akademis.

b) Penerapan prinsip-prinsip desain pembelajaran:

Hasil penelitian akan memberikan panduan yang berguna untuk menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran secara efektif dalam penggunaan media penilaian berbasis permainan web browser yang dapat diterapkan dalam banyak konteks pendidikan yang berbeda.

c) Efektivitas Teknologi dalam Pembelajaran:

Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi, khususnya *game* berbasis browser, dapat digunakan untuk penelitian sosial pembelajaran. Ini akan menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut di bidang ini.

2. Manfaat Praktis :

a) Meningkatkan kualitas pembelajaran:

Membangun materi penilaian pembelajaran yang efektif berbasis permainan pada web browser dapat meningkatkan kualitas belajar siswa khususnya pemahaman materi pra-literasi pada mata pelajaran IPS.

b) Mengembangkan sumber belajar interaktif:

Hasil penelitian ini akan menghasilkan sumber belajar yang interaktif dan menarik untuk digunakan selama proses belajar.

Sumber belajar ini akan membantu siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar mereka.

c) Pedoman Guru:

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk mengintegrasikan penilaian pembelajaran berbasis permainan berbasis browser ke dalam pengajaran mereka, yang akan menghasilkan peningkatan efektivitas pembelajaran..

d) Meningkatkan kemahiran siswa:

Siswa akan menikmati manfaat langsung berupa pemahaman materi yang lebih baik dari tahap pra-keaksaraan dan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

e) Pemegang kebijakan

Hasil penelitian ini akan memberikan informasi berharga bagi para pengambil kebijakan pendidikan, seperti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta otoritas pendidikan setempat. Mereka dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mendukung keputusan mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan alokasi sumber daya.

Informasi ini dapat membantu mereka memahami apakah investasi pada media pembelajaran berbasis browser dengan permainan dapat meningkatkan kualitas pendidikan menengah, khususnya IPS dan mengembangkan kebijakan yang lebih efektif.

f) Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang bagaimana membuat dan mengoptimalkan media pembelajaran berbasis permainan untuk pengajaran IPS.

Selain itu, penelitian ini dapat merangsang penelitian lebih lanjut mengenai dampak teknologi terhadap pembelajaran, motivasi siswa, dan peran guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum.

Hasil penelitian ini akan memperkaya pengetahuan dan materi pendidikan, membantu mendorong inovasi pengajaran dan meningkatkan mutu pendidikan di seluruh Indonesia.

Dengan semua manfaat yang disebutkan di atas, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang teori dan praktik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Pancalang. Selain itu, penelitian ini dapat berfungsi sebagai pedoman bagi mereka yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan materi pendidikan pembelajaran berbasis web browser.

