

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari lingkungannya, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Lingkungan amat penting bagi kehidupan manusia. Segala yang ada pada lingkungan dapat dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan manusia, misalnya udara untuk bernapas, kebutuhan makan dan minum, menjaga kesehatan, dan lain-lain.

Lingkungan merupakan tempat hidup manusia, memberi sumber-sumber penghidupan manusia. Lingkungan juga mempengaruhi sifat, karakter, dan perilaku manusia yang mendiaminya. Secara alamiah, manusia pasti berinteraksi dengan lingkungannya. Perlakuan manusia terhadap lingkungan sangat menentukan keramahan lingkungan terhadap kehidupannya sendiri. Manusia dapat memanfaatkan lingkungan namun manusia sendiri juga harus sadar untuk selalu memelihara lingkungan sehingga tingkat kemanfaatannya tetap terjaga bahkan meningkat, jika tidak maka akan timbul permasalahan lingkungan yang merugikan manusia.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Irene Livia dalam Kompasiana pada tanggal 29 November 2015, menyebutkan bahwa permasalahan lingkungan sekarang ini marak dibicarakan di Indonesia. Penggundulan hutan, lahan kritis, menipisnya lapisan ozon, pemanasan global, tumpahan minyak di laut dan ikan-

ikan mati di anak sungai karena zat-zat kimia adalah beberapa contoh permasalahan lingkungan yang terjadi di Indonesia. Kementerian Kehutanan Republik Indonesia juga mencatat, sedikitnya 1,1 juta hektar atau 2% dari hutan Indonesia menyusut tiap tahunnya. Data Kementerian Kehutanan tahun 2015 menyebutkan dari sekitar 130 juta hektar hutan yang tersisa di Indonesia 4,2 juta hektar diantaranya sudah habis ditebang. Kerusakan atau ancaman yang paling besar terhadap hutan alam di Indonesia adalah penebangan liar, alih fungsi hutan. Kerusakan hutan yang semakin parah menyebabkan terganggunya keseimbangan ekosistem hutan dan lingkungan di sekitarnya (<http://www.menlhk.go.id>). Beberapa informasi tersebut cukup membuktikan bahwa ternyata, kesadaran dalam menjaga lingkungan di Indonesia masih rendah.

Sebenarnya, banyak upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian dalam menjaga lingkungan di Indonesia, tidak terkecuali pada generasi muda, yaitu melalui pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan materi tentang lingkungan. Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran IPS materi tersebut belum optimal karena siswa kurang mendapat pengalaman belajar langsung dimana guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan sumber belajar berupa buku teks. Guru lebih sering menggunakan metode dan sumber belajar tersebut karena dianggap lebih mudah dan praktis untuk menyampaikan materi tentang lingkungan yang cakupannya luas. Pembelajaran yang menggunakan ceramah dan sumber belajar berupa buku teks kurang memberikan pengalaman belajar yang berkesan, siswa kurang bisa

mengembangkan diri dan cenderung dipaksa untuk menghafal atau mengingat materi yang disampaikan (Karyasa, 2010).

Salah satu materi pembelajaran IPS yang mendukung upaya peningkatan kesadaran menjaga lingkungan di SMP, yaitu materi “Manusia, Tempat, dan Lingkungan”, yang disampaikan di kelas VII Kurikulum 2013. Materi ini sangat dekat dengan kehidupan siswa, dimana manusia tinggal dalam sebuah tempat dengan lingkungan di sekitarnya. Konsep pada materi ini membutuhkan visualisasi yang menarik kaitannya dengan fenomena di lingkungan dan dalam hidup bermasyarakat.

Diharapkan dalam pembelajaran IPS siswa mampu memvisualisasikan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi nyata dari materi yang disampaikan. Guru IPS dituntut mampu memvisualisasikan materi IPS sesuai dengan fenomena yang berkembang di masyarakat, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi serta memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya. Terdapat banyak komponen yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS, salah satunya yaitu sumber belajar IPS.

Terdapat berbagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS meliputi buku teks, globe, atlas, museum, laboratorium, candi, perpustakaan, pasar, film, dan *game* edukasi. Kebutuhan sumber belajar dalam setiap penyampaian materi pembelajaran IPS berbeda-beda, disesuaikan dengan konsep yang akan disampaikan. Sumber belajar diharapkan mampu menarik minat siswa sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran akan lebih

mudah dipahami. Salah satu sumber belajar IPS yang menyenangkan adalah *game* edukasi.

Game merupakan salah satu hal yang sangat digemari masyarakat dari usia anak-anak hingga dewasa. Para pemain *game* biasa menghabiskan waktu luang mereka hanya untuk memainkan *game*. Hal ini berdasarkan data yang di dapat pada jurnal yang ditulis M. Albir Damara tahun 2013 (Damara: 2013), bahwa kebanyakan para *gamer* pada *game online* adalah usia pelajar. Mereka akan rela menghabiskan waktu belajar mereka dan menggantinya dengan bermain *game* kesukaan mereka. Padahal *game* yang mereka mainkan sebagian besar tidak mengandung unsur edukasi, namun hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Berdasarkan jurnal yang ditulis Yeny Nabilla Akmarina (2016) bahwa dampak negatif anak yang suka bermain *game online* adalah kesulitan dalam konsentrasi sehingga mengganggu proses belajar anak baik di sekolah maupun di rumah. Artikel yang ditulis Agustian pada tanggal 12 Juli 2015 pada Toko *Game Online* menyebutkan bahwa ada banyak *game* yang beredar dan diminati para *gamer* saat ini yaitu *Action Games*, *Adventure Game*, *Puzzle game*, dan *Slide Scrolling game*. Selain itu, *game online* yang sedang diminati saat ini yaitu *Point Blank Indonesia*, *The Lord of The Ring* dan *Path of Exile* yang semuanya merupakan *game* jenis *action* (www.csfootball.com). Dari *game* yang telah beredar hanya sebagian kecil *game* yang mengandung edukasi misalnya *puzzle game*.

Bambang Warsita (2008: 153), menyatakan bahwa *game* edukasi merupakan multimedia dengan sistem penyajian yang menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk satu kesatuan atau paket yang berupa perangkat lunak dalam

pembelajaran. Saat ini pengembangan *game* edukasi masih sangat terbatas karena sebagian besar *game* yang dikembangkan hanya mementingkan fungsi hiburan semata. Meningkatnya pemain dan peminat *game* di kalangan para pelajar akan sangat memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan *game* edukasi. *Game* edukasi dapat dikembangkan menjadi sebuah sumber belajar yang dapat digunakan siswa di sekolah maupun di rumah. Jika dibandingkan dengan sumber belajar yang lain, sumber belajar *game* edukasi akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Puri Intan Sari, dkk tahun 2015 bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar menyukai *game* edukasi sebagai sarana belajar mandiri di rumah. *Game* edukasi merupakan sebuah *game* yang di dalamnya diselipkan materi-materi pelajaran yang diharapkan dapat menggantikan kedudukan *game* yang sering dimainkan siswa sebagai hiburan.

Adanya *game* edukasi diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar dan bermain dalam satu waktu. *Game* edukasi selain dapat menghilangkan kejenuhan juga dapat menjadi sarana belajar mandiri. Hal ini akan menambah semangat dalam belajar, jika merasa senang dalam belajar maka siswa akan lebih mudah memahami apa yang dipelajari. Saat ini belum banyak guru yang menggunakan *game* edukasi sebagai sumber belajar, terutama dalam pembelajaran IPS pada materi Manusia, Iempat, dan Lingkungan.

Salah satu *game* edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu adalah *game* jenis *Role Playing Game (RPG)*. Samuel Henry (2010: 129) menyatakan bahwa *RPG* merupakan *game* yang pemainnya akan berperan menjadi

sebuah karakter. Pemain akan diajak untuk berimajinasi memainkan tokoh yang ada dalam *game* sehingga pemain merasa bahwa dialah yang melakukan langsung semua kegiatan yang di dalam *game* tersebut. Dengan belajar sambil bermain siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berperan aktif karena siswa sendiri yang akan memainkan seluruh skenario yang telah dibuat dalam *game*. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh salah satu studio *game* di Indonesia yaitu Agate Studio pada tahun 2012 (Agate: 2012), jenis *RPG* ini merupakan *game* terfavorit yang dipilih untuk dimainkan para *gamer*.

Game jenis *Role Playing Game (RPG)* adalah sebuah permainan petualangan yang sangat cocok dikembangkan sebagai *game* edukasi dalam pembelajaran IPS sehingga dapat dikembangkan menjadi *game* petualangan IPS (*Social Adventure Games*). *Game* ini dapat memberi pengalaman seperti pada kehidupan nyata dimana pemain diajak masuk ke dalam cerita yang disesuaikan dengan materi IPS yang disampaikan sehingga mampu memvisualisasikan konsep abstrak dalam pembelajaran IPS dengan cara menyenangkan. Selain itu, pada *game RPG* pemain harus berinteraksi dengan tokoh lain di dalam *game* tersebut. Siswa akan diajak peka terhadap fenomena yang terjadi, peduli lingkungan sekitar dan mengenal sikap, nilai, serta moral dalam hidup bermasyarakat. Kemudian, pemain juga diharuskan bergerak ke arah atas (utara), bawah (selatan), kanan (timur), dan kiri (barat) untuk menyelesaikan misi. Pergerakan pemain tersebut dapat membiasakan siswa dengan arah mata angin, sedangkan penyelesaian misi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS menurut Supardi (2011:182) yaitu melatih siswa dalam

berpikir kritis, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

Ada berbagai macam aplikasi pembuat *game RPG*, salah satunya yaitu "*RPG Maker XP*". Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dimengerti untuk membuat *game RPG* bahkan untuk seorang pemula sekalipun.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu untuk menghasilkan *game* edukasi yaitu "*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan". Harapannya, *game* edukasi yang dihasilkan dapat menambah variasi sumber belajar IPS untuk memberikan pengalaman belajar menyenangkan sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kesadaran dalam menjaga lingkungan di Indonesia masih rendah.
2. Upaya meningkatkan kesadaran menjaga lingkungan melalui pembelajaran IPS di sekolah belum sepenuhnya berhasil memberikan pengalaman nyata bagi siswa karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan sumber belajar buku teks.
3. Siswa belum bisa mengembangkan diri dengan pembelajaran yang cenderung menghafal.

4. Siswa sering memainkan *game* yang sebagian besar tidak mengandung unsur edukasi sehingga siswa kesulitan berkonsentrasi.
5. Kurangnya variasi sumber belajar IPS di SMP yang menyenangkan berupa *game* edukasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi, penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya variasi sumber belajar IPS di SMP yang menyenangkan berupa *game* edukasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penelitian ini bermaksud menghasilkan sumber belajar IPS SMP yang menyenangkan berupa *game* edukasi yaitu *Game* Petualangan IPS (*Social Adventure Game*) berbasis *RPG Maker XP* pada materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan, sehingga dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan *game* edukasi “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan”?
2. Bagaimana kelayakan produk *game* edukasi “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk *game* edukasi “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan”.
2. Mengetahui kelayakan *game* edukasi “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan”.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Manfaat yang dapat diperoleh dari “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” bagi siswa antara lain:

- a. Memberikan kemudahan dan memotivasi siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran IPS khususnya materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan dengan belajar yang menyenangkan.
- b. Siswa dapat bermain “*Social Adventure Games* berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” yang memiliki unsur edukasi.

2. Bagi Pengajar

Manfaat yang dapat diperoleh dari “*Social Adventure Games* berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” bagi guru antara lain:

- a. Sebagai alternatif sumber belajar untuk mata pelajaran IPS khususnya pada materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- b. Sebagai alat bantu guru untuk mengatasi keterbatasan waktu dalam penyampaian materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan pelajaran IPS kelas VII.

3. Bagi Pengembang Ilmu

Manfaat yang dapat diperoleh dari “*Social Adventure Games* berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” bagi pengembang ilmu antara lain:

- a. Dapat menambah pengetahuan dan menjadi sarana untuk mengembangkan ilmu yang bermanfaat bagi masyarakat.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai sumber belajar mandiri dan merangsang disiplin ilmu yang lain untuk dapat memanfaatkan *game* edukatif berbasis komputer sebagai sumber belajar mandiri yang inovatif dan menyenangkan.