Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Materi Pelaku Ekonomi Berbasis Game Android Untuk Peserta Didik Kelas Viii SMP Advent Tomohon

Jonathan P. S. Tani¹ Edwin Wantah² Johny Taroreh³

^{1, 2, 3} Pendidikan Ekonomi, Pasca Sarjana Universitas Negeri Manado

Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis game android untuk materi pelaku ekonomi, dan (2) meningkatkan minat serta hasil belajar untuk materi pelaku ekonomi. Jenis penelitian ini merupakan *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi empat tahap yaitu Define, Design, Develop, dan Dissemination. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas delapan (VIII) di SMP Advent Tomohon. Pada tahap awal Define dimaulai dengan mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan dari peserta didik untuk mengkaji keadaan di kelas dari subyek penelitian, dimana hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan untuk pengembangan game edukasi bagi proses pembelajaran materi pelaku ekonomi. Tahap pendefinisian dalam penelitian ini merupakan pemetaan kebutuhan belajar dari peserta didik. Untuk itu, peneliti melakukan studi pendahuluan menggunakan wawancara dan penyebaran angket, dan mendapatkan hasil bahwa peserta didik sulit memahami materi pelaku ekonomi serta kurang tersedianya media pembelajaran untuk materi tersebut.

Kata Kunci: *Game Android, Media Pembelajaran, Pelaku Ekonomi.*

Copyright (c) 2023 Tani

✉ Corresponding author :

Email Address : jonathanpaul.tani@gmail.com edwinwantah@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi & komunikasi (TIK) di dunia ini terus berkembang. Pasca Covid-19 perkembangan ini makin terlihat melalui banyaknya aspek kehidupan yang terdisrupsi oleh teknologi yang mempermudah manusia dalam kegiatannya sehari-hari, dimana hal ini mempertegas bahwa *Revolusi Industry 4.0* sementara terjadi. Sasana Digital (2022) melaporkan setidaknya ada lima contoh bidang yang terdisrupsi oleh teknologi dari revolusi industri yang terjadi di Indonesia yaitu, bidang kesehatan, bidang keuangan, bidang layanan pelanggan, bidang retail, dan bidang pendidikan, dan semua bidang ini bisa kita akses melalui perangkat yang berukuran relatif kecil yang dimiliki hampir semua masyarakat Indonesia yaitu smartphone.

Berdasarkan data dari Newzoo (2023), Indonesia berada di urutan keempat dalam daftar pengguna smartphone terbesar di dunia di bawah Cina, India, dan Amerika Serikat. Tercatat ada 187.7 juta pengguna smartphone di Indonesia sepanjang tahun 2022. Selanjutnya GoodStats.id (2023) melaporkan bahwa 87% smartphone yang di beli oleh masyarakat Indonesia hingga April 2022 merupakan smartphone yang

memiliki sistem operasi Android. Namun jika kita melihat data dari Jakpat (2020), aktivitas penggunaan smartphome orang Indonesia yang paling besar adalah untuk berkomunikasi yaitu sebesar 97%, selanjutnya untuk hiburan 76%, transaksi pembelian 74%, dan bantuan perjalanan & pengantaran 53%. Untuk kegiatan pembelajaran sendiri hanya sebesar 14%, dimana hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media smartphome untuk pembelajaran belum maksimal padahal penggunaan smartphome yang tepat sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Untuk itu, seorang guru diharapkan mampu menguasai atau setidaknya bisa mengoperasikan teknologi digital seperti smartphome untuk membantu proses pembelajaran dari peserta didik. Notanubun (2019) menjelaskan bahwa kompetensi pedagogik guru di abad 21 harus adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi & komunikasi serta sanggup untuk memanfaatkannya pada proses pembelajaran, dimana hal ini menuntut guru untuk bisa mendesain pembelajaran kreatif bagi para peserta didik.

Salah satu fitur yang bisa digunakan oleh guru dari smartphome untuk memaksimalkan proses pembelajaran adalah penggunaan game edukasi. Menurut Amanda dan Putri, (2019) Game edukasi adalah salah satu media yang dapat membantu menyajikan materi atau informasi dengan menarik dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan. Barbieri, Barbieri, dan Capone (2021) menambahkan bahwa penggunaan game edukasi dalam konteks pendidikan sangat relevan serta menjadi inovasi ketika terjadi integrasi antara teknologi dan pembelajaran melalui smartphome. Namun, penggunaan media game edukasi Android belum banyak dimanfaatkan oleh guru maupun siswa. Berdasarkan wawancara dengan 5 siswa kelas VIII SMP Advent Tomohon, diungkapkan bahwa mereka masih jarang menggunakan smartphome sebagai media pembelajaran di sekolah karena biasanya guru hanya menggunakan buku manual dan presentasi power-point. Begitu juga ketika kegiatan pembelajaran daring, dimana siswa hanya menggunakan smartphome untuk video conference agar bisa mengikuti presentasi dari guru serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Kegiatan ini sering memicu rasa bosan dan kurangnya motivasi karena siswa merasa tidak ada tantangan yang menarik dalam proses pembelajaran, terutama pada materi pelaku ekonomi IPS terpadu. Hal yang serupa di dapati ketika peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru di SMP Advent Tomohon. Diungkapkan bahwa sering para guru tidak mengizinkan siswa menggunakan smartphome di ruang kelas karena cenderung hanya digunakan untuk bermain game atau membuka media sosial. Hal ini terjadi karena kurangnya aplikasi game edukasi yang sebenarnya bisa digunakan saat siswa memegang smartphome mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, maka muncullah ide untuk mengembangkan media pembelajaran materi pelaku ekonomi berbasis game Android untuk peserta didik kelas VIII SMP Advent Tomohon untuk membantu guru maupun siswa berada dalam suasana pembelajaran yang menarik dan bermanfaat, baik disekolah maupun dirumah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian diskriptif, dimana penelitian ini tidak perlu merumuskan hipotesis. Data yang dikumpulkan dalam bentuk angka akan dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui berapa banyak jumlah poin yang dipilih oleh responden lalu ditafsirkan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Data kualitatif yang diangkakan sekedar hanyalah untuk mempermudah gabungan

dua atau lebih variabel, kemudian data tersebut akan dikualitatifkan kembali setelah mendapatkan hasil akhir. Teknik yang digunakan ini biasa dikenal dengan deskriptif kualitatif dengan persentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebagai tahap awal dalam penelitian ini, maka dilakukan identifikasi permasalahan mengenai proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP Advent Tomohon melalui observasi. Hasil dari observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Masalah yang teridentifikasi	Kebutuhan Siswa dan Guru
Siswa kurang mengerti materi pelaku ekonomi mata pelajaran IPS.	Guru membutuhkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi
Kegiatan belajar-mengajar di kelas hanya menggunakan buku manual dan power-point.	Guru membutuhkan media alternatif untuk pembelajaran
	Siswa membutuhkan media alternatif untuk pembelajaran
Kurangnya minat siswa untuk belajar materi IPS secara mandiri dari Buku pegangan	Siswa membutuhkan media selain buku yang mereka minati, untuk membantu mereka belajar secara mandiri

Hasil observasi yang diringkaskan pada tabel diatas bisa diuraikan sebagai berikut:

Para siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami materi Pelaku ekonomi dalam mata pelajaran IPS karena banyak diagram dan alur-alur yang masih membingungkan apabila hanya mendengar penjelasan guru ataupun membaca sendiri dari buku pegangan siswa. Selanjutnya, para siswa juga kurang memiliki minat untuk belajar mandiri jika hanya membaca dari buku pegangan yang belum mereka pahami, sehingga waktu yang digunakan untuk belajar biasanya dihabiskan untuk bermain smartphome mereka.

Untuk lebih memperkuat hasil dari observasi diatas dalam mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan, maka disebarkanlah angket kepada 10 siswa kelas VIII yang merupakan subjek dalam penelitian ini.

Adapun hasil identifikasi masalah melalui angket dipaparkan dalam tabel berikut ini:

No	Komponen yang teridentifikasi	Jawaban		
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah siswa bisa memahami materi pelaku ekonomi hanya dengan menggunakan buku pegangan siswa?			100 %
2.	Siswa tidak memerlukan media pembelajaran lainnya untuk memahami materi pelaku ekonomi	90%	10%	
3.	Siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa di-install di smartphome (aplikasi) untuk pembelajaran mandiri maupun di sekolah	80%	20%	
4.	Siswa pasti sangat tertarik jika materi pelaku ekonomi akan dibuat dalam bentuk aplikasi game android			100%
5.	Siswa membutuhkan aplikasi game android pembelajaran yang bisa digunakan secara offline	60%	30%	10%
6.	Aplikasi game android untuk materi pelaku ekonomi akan ditampilkan dengan beragam warna bukan hanya hitam-putih	30%	70%	

Berdasarkan hasil paparan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan dalam tabel 2 diatas maka dapat disimpulkan bahwa para peserta didik tidak cukup hanya menggunakan buku pegangan untuk bisa memahami materi pelaku ekonomi, peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbentuk aplikasi game yang bisa di install pada smartphome mereka dan bisa digunakan dalam mode offline, serta memiliki grafis warna yang tidak hanya hitam-putih saja. Pada aspek pertama dalam instrument diatas, 100% menjawab tidak setuju apabila siswa hanya menggunakan buku pegangan untuk memahami materi pelaku ekonomi. Pada aspek kedua tentang apakah siswa tidak memerlukan media pembelajaran lainnya 90% menjawab tidak setuju dan hanya 10 % yang menjawab setuju. Aspek ketiga tentang kebutuhan media pembelajaran bagi siswa yang bisa di install di smartphome untuk bisa digunakan secara mandiri maupun disekolah dijawab dengan 80% sangat setuju dan 20% setuju. Pada aspek keempat, peserta didik menjawab 100% setuju tentang media pembelajaran aplikasi yang akan dibuat dalam bentuk game android. Selanjutnya, aspek kelima tentang aplikasi game android bisa dimainkan secara offline dijawab 60% sangat setuju, 30% setuju, dan hanya 10% yang tidak setuju. Pada aspek terakhir yaitu keenam, peserta didik menjawab 30% sangat setuju dan 70% setuju untuk aplikasi game android akan ditampilkan dalam beragam warna bukan hanya hitam-putih.

SIMPULAN

Proses pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya materi pelaku ekonomi bisa menjadi tantangan bagi guru maupun siswa untuk bisa memahami dengan mudah dan menyenangkan. Untuk itu, perlu ada tambahan media pembelajaran bukan hanya dengan menggunakan buku pegangan siswa saja, yang bisa memotivasi minat peserta didik untuk belajar dan membantu mereka untuk memahami materi pelaku ekonomi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran berbentuk game android merupakan aplikasi yang diminati oleh para siswa karena memberikan rasa tantangan untuk menyelesaikan tiap-tiap level dan menggunakan grafis berwarna yang menarik.

Referensi :

- Akbar, R., Anwar, C., Siregar, J. (2021). Teori Belajar Dan Pembuatan Video Pembelajaran, Menggunakan Power Point, Canva, Dan Movie Maker. Yogyakarta: Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.
- Amanda, D. A., dan Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di Sdn 1 Jepun. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*. Volume 2. Nomor 2.
- Barbieri, G. G., Barbieri, R., & Capone, R. (2021). Serious Games In High School Mathematics Lessons: an Embedded Case Study In Europe. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. Volume 1. Number 5.
- Cholifah, S., Rahayu, W., Meilisari. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Ccdengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa Smp Kelas Vii. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*. Volume 5. Nomor 1.
- Hidayah, A., Prihantoro, C., Fernandes, S. (2021). Implementasi Metode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Jurnal Pseudocode*. Volume 8. Nomor 1.
- Notanubun, Zainuddin. (2019). Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru Di Era Digital. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. Volume 3. Nomor 1.
- Nurlina., Nurfadilah., Bahri, A. (2021). Teori Belajar & Pembelajaran. Makassar: LPP Unismuh Makassar.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran. Sukabumi: Jejak Publisher.