

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Gim

Gim berasal dari kata Bahasa Inggris yakni *game* yang berarti permainan. Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar, permainan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Andang, 2009). Gim merupakan salah satu media alternatif yang berguna untuk menyampaikan suatu tujuan. Terdapat banyak tujuan yang dapat dicapai dengan menggunakan gim antara lain yaitu edukasi, hiburan ataupun simulasi. Gim pada dasarnya diklasifikasikan menjadi beberapa bagian, untuk itu agar mempermudah dalam pengelompokan gim maka terdapat beberapa klasifikasi menurut Martono (2015) adalah sebagai berikut:

- a. *Game as game*, gim yang dimaksud ialah sebuah gim untuk hiburan atau kesenangan.
- b. *Game as media*, gim yang dimaksud ialah dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah pesan tertentu dari pembuat gim tersebut.
- c. *Game beyond game*, gim yang dimaksud bisa juga disebut dengan *gamification*, yaitu penerapan sebuah konsep ataupun cara berpikir *game design* ke dalam lingkup *non-game*.

Menurut Martono (2015) Selain klasifikasi, gim juga memiliki jenis *platform* yang digunakan untuk mengembangkan ataupun untuk mengaplikasikan gim tersebut. Berikut beberapa macam-macam platform *game* yaitu *Arcade Games*, *PC Games*, *Console Games*, *Handled Games*, dan *Mobile Games*. Gim sendiri memiliki berbagai macam *genre* dengan cara bermain yang berbeda-beda pula. Berikut beberapa jenis *genre* gim tersebut, antara lain: *Action*, *Arcade*, *Adventure*, *Education*, *Fighting*, *Musical*, *Shooter*, *Strategy*, *Racing*, *Sports*, *Simulation*, *Platform*, *Role Playing Game (RPG)*, *Puzzle*, *Real life*, dan *Historic* (Bangun dkk., 2014).

Pada penelitian ini jenis *genre* gim yang dipilih oleh penulis adalah gabungan dari *genre Education* dan *adventure*. *Education* gim adalah *genre* yang lebih berfokus kepada isi dan tujuan yang ingin disampaikan di dalam gim tersebut. Jenis gim ini ada karena bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak sambil bermain (Henry, 2010). *Adventure* ialah jenis gim yang biasanya pemain harus melalui beberapa tempat terlebih dahulu yang telah didesain sedemikian rupa agar dapat menyelesaikan gim tersebut (Bangun dkk., 2014).

## 2.2 Gim Edukasi

Edukasi berasal dari kata Bahasa Inggris yakni *education* yang berarti pendidikan. Menurut Marc Prensky, gim edukasi didesain untuk belajar, tapi juga menawarkan permainan yang menyenangkan (Marc Prensky, 2012). Gim edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran dan gim komputer. Gim edukasi juga merupakan permainan yang dikembangkan khusus untuk mengajarkan siswa (*user*) suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman materi dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), serta memotivasi mereka untuk memainkannya.

Tujuan gim edukasi menurut (Wibisono & Yulianto, 2010) adalah untuk melatih perkembangan otak, meningkatkan konsentrasi dan melatih dalam memecahkan masalah dengan tepat dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis gim edukasi telah terbukti dalam meningkatkan motivasi para pemain untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Hung dkk., 2015). Keberhasilan gim edukasi itu sendiri banyak dikembangkan ke dalam berbagai bidang seperti kesehatan yakni *Game Edukasi Penyakit Malaria dan Cara Pencegahannya* (Mahafi & Hermawan, 2013), *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android* (Batuwael dkk., 2016), lalu di bidang ekonomi dan bisnis ada *Game Edukasi Perpajakan Untuk Meningkatkan Kesadaran Pajak Early Tax Payer* (Sukowidyanti dkk., 2019), dan berbagai bidang lainnya.

## 2.3 Pembelajaran Akidah Akhlak Sekolah Dasar

Akidah Akhlak adalah mata pelajaran yang mengajarkan segi-segi kepercayaan (keimanan) dan tingkah laku (sikap) kepada anak didik. Akidah adalah suatu kepercayaan/keyakinan kepada Allah Swt., yaitu Islam. Akhlak adalah cerminan hati seseorang yang mengarahkan seseorang tersebut berbuat atau bertingkah laku atau bersikap dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak seseorang juga cerminan dari akidah/kepercayaannya. Apabila akidah seseorang baik, maka baik pula akhlaknya (Kasmali, 2015). Tujuan pendidikan akidah akhlak ini adalah agar anak didik dapat berakhlak baik menurut agama Islam, baik itu bersikap kepada Allah Swt., kepada diri sendiri, kepada orang lain dan kepada alam serta lingkungan, bahkan kepada bangsa dan tanah air (Sy dkk., 2014). Oleh karena itu pembelajaran akidah akhlak ini sangat penting maka harus ditanamkan sejak dini baik di lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat dan tentu nya di lingkungan sekolah.

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama No 000912 Tahun 2013, materi yang diajarkan untuk mata pelajaran Akidah Akhlak jenjang Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar meliputi beberapa aspek antara lain seperti aspek akidah, materi tentang kalimat *thayyibah*, materi *Al-asma' al husna*, materi Iman kepada Allah, meyakini rukun iman, dan kemudian aspek Akhlak meliputi materi pembiasaan akhlak karimah (*mahmudah*), dan materi menghindari akhlak tercelah (*madzmumah*) yang disajikan secara berurutan pada setiap semester dan jenjang kelas (Permenag, 2013).

Namun realitanya penyampaian proses pembelajaran akidah akhlak di Sekolah Dasar, memang masih didominasi dengan cara konvensional yakni siswa sebagai pemerhati mendengarkan materi, mencoba menghafal (memahami), kemudian menjawab pertanyaan. Padahal kita ketahui bahwa anak-anak usia Sekolah Dasar gemar mengenal hal baru sambil bermain. Oleh karena itu, pengajar tidak hanya dituntut untuk pintar dalam menyusun materi, tetapi juga harus kreatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal tersebut untuk menjaga suasana kelas agar tidak monoton dan tidak membuat peserta didik menjadi jenuh (Faizal G., 2018). Maka proses pembelajaran materi sambil bermain melalui gim edukasi bisa dijadikan solusinya.

#### **2.4 Guided Discovery (Penemuan Terbimbing)**

*Guided discovery* adalah pendekatan dengan model pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam menghadapi dan menyelidiki topik permasalahan yang ada, lalu guru sebagai pembimbing hanya memberi siswa contoh-contoh topik spesifik dalam penyelesaian permasalahan tersebut (Eggen & Kauchak, 2012). Menurut Markaban (2006), *Guided Discovery* merupakan model pembelajaran dengan penemuan yang dipandu atau dibimbing oleh guru. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Guided Discovery* (penemuan terbimbing) ialah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mandiri untuk berusaha memecahkan sebuah permasalahan (*problem solving*) dengan menemukan sendiri pengetahuan maupun informasi, dibimbing oleh petunjuk yang diberikan guru.

Berikut langkah yang perlu ditempuh menurut Markaban (2006) dalam proses belajar dengan pendekatan *Guided Discovery* agar berjalan dengan efektif:

- a. Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada siswa dengan data secukupnya, perumusan harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah.

- b. Dari data yang diberikan guru, siswa menyusun, memproses, mengorganisir dan menganalisa data tersebut. Dalam hal ini, bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan siswa untuk melangkah ke arah yang hendak dituju, melalui pertanyaan-pertanyaan, atau LKS.
- c. Siswa menyusun prakiraan dari hasil analisis yang dilakukannya.
- d. Bila dipandang perlu, prakiraan yang telah dibuat siswa tersebut diatas diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan kebenaran prakiraan siswa, sehingga akan menuju arah yang ingin dicapai.
- e. Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran prakiraan tersebut, maka verbalisasi prakiraan sebaiknya diserahkan juga kepada siswa untuk menyusunnya. Di samping itu perlu diingat pula bahwa induksi tidak menjamin 100% kebenaran prakiraan.
- f. Sesudah siswa menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

Adapun kelebihan dari model *Guided Discovery* menurut Markaban (2006) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
- b. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry* (mencari-temukan).
- c. Mendukung kemampuan *problem solving* siswa.
- d. Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya.
- e. Memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru. Dengan demikian, siswa juga terlatih untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang baik dan benar. (Markaban, 2006).

Pada penelitian ini, penerapan pendekatan *Guided Discovery* yang dikembangkan diperoleh dari proses diskusi dan hasil observasi dengan guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak kelas 3 SDIT Hidayatullah. Hal ini dilakukan agar penyampaian konten materi yang menjadi topik pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa kelas 3 dan kurikulum SDIT Hidayatullah.

## **2.5 ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)**

ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. ADDIE merupakan salah satu metode pengembangan yang berbasis instruksi yang dikenalkan pertama kali oleh Dick dan Carry pada tahun 1978 yang kemudian

dikembangkan kembali oleh Russel Watson tahun 1981. Metode ini sering kali digunakan untuk pengembangan program edukasi dan media pembelajaran (G.Muruganatham, 2015).

Terdapat lima tahapan dalam metode pengembangan ADDIE (Molenda, 2019), berikut lima tahapan dalam pengembangan ADDIE:

*a. Analysis* (Analisis)

Tahap pertama ADDIE yaitu proses penganalisaan dan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan pengguna juga aplikasi yang akan dikembangkan. Sehingga dapat membuat acuan dalam pengembangan aplikasi.

*b. Design* (Perancangan)

*Design* merupakan tahap setelah proses *analysis* yang merupakan tahap lanjutan dalam rancangan sebuah aplikasi. Tahap *design* tersusun dari proses identifikasi hasil analisis yang kemudian diolah menjadi rancangan *storyboard* dan antarmuka.

*c. Development* (Pengembangan)

*Development* atau tahap pengembangan yaitu tahap dimana rencana dan rancangan aplikasi yang telah disusun mulai kembangkan pada perangkat lunak. Pengembangan ini akan membutuhkan beberapa perangkat lunak seperti laptop, *software Unity3D* dan lainnya.

*d. Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap pengimplementasian aplikasi pada pengguna dan akan dicoba langsung oleh subjek penelitian.

*e. Evaluation* ((Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap dimana aplikasi akan dilakukan pengujian guna mengetahui kekurangan dan kelemahan ataupun kesalahan dari aplikasi yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum aplikasi digunakan masyarakat luas.

## 2.6 Tinjauan Penelitian Sejenis

Beberapa hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan *Guided Discovery* (Penemuan Terbimbing) diantaranya:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Arisa Eka Cahyani (2014) mengenai Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan *Guided Discovery* Materi Prisma dan Limas untuk Siswa SMP Kelas VIII Semester dua. Hasil uji coba perangkat

pembelajaran berdasarkan penilaian dosen ahli dan guru matematika SMP, perangkat pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dengan revisi untuk ujicoba di sekolah.

Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa pendekatan *Guided Discovery* yang diterapkan dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar dinilai efektif dengan presentase ketuntasan belajar siswa 86,36% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

- b. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Afif Rizal (2016) mengenai Pengembangan *Game* Edukasi Matematika dengan Pendekatan *Guided Discovery* Pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa SMP Kelas VIII Semester dua. *Game* edukasi yang dikembangkan berjudul *Special Maths Olympiade*.

Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa *game* edukasi yang telah dikembangkan dengan pendekatan *Guided Discovery* memenuhi kualitas valid dengan skor 3.92 dari skor maksimal lima dan termasuk dalam kategori baik.

- c. Selanjutnya dari penelitian yang dilakukan oleh Lias Listantia (2015) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Flash* Berbasis *Guided Discovery* Pada Materi Larutan Penyangga dan Hidrolisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan dan tanggapan siswa dan guru terhadap media *Flash* yang dikembangkan. Penelitian ini dirancang dengan desain *Research and Development (R&D)*. Desain ini menggunakan *Three-D Models* yaitu *Define, Design and Develop*.

Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa media *Flash* berbasis *guided discovery* pada materi larutan penyangga dan hidrolisis dinyatakan layak, efektif, dan mendapat respon positif dari siswa serta guru sehingga diterapkan dalam pembelajaran kimia.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Bobby Faizal G (2018) mengenai Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris berbasis *Android* untuk anak SD menggunakan Pendekatan *Guided Discovery*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gim edukasi yang menarik dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan *guided discovery* pada anak-anak kelas 2 SD dengan metode ADDIE. Gim edukasi yang dikembangkan berbasis *Android* agar mudah diakses dimana dan kapan saja. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS6, Adobe Illustrator CC* dan *Logic Pro X*.

Gim Edukasi bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak SD Menggunakan Pendekatan *Guided Discovery* ini telah berjalan lancar di lima perangkat Android yang diujikan. Berdasarkan hasil presentase yang didapatkan dari kuisioner yang diberikan kepada responden,

gim ini berada di kategori sangat baik karena berada diantara (80-100%) menurut perhitungan menggunakan Skala Likert.

Untuk perbandingan secara menyeluruh mengenai aplikasi sejenis dan aplikasi yang dibangun oleh peneliti dapat dilihat secara rinci pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan

No	Nama Aplikasi	Platform	Animasi	Game Story	Suara latar dan Suara efek	Perangkat Lunak
1.	Media pembelajaran Matematika dengan pendekatan <i>Guided Discovery</i> (Eka C., 2014)	<i>Desktop</i>	Tidak terdapat animasi	-	-	Adobe Flash Pro CS6
2.	<i>Special Maths Olympiade</i> (Rizal, 2016)	<i>Android</i>	Tidak terdapat animasi	-	-	Macromedia Flash 8
3.	Media Pembelajaran <i>Flash</i> Berbasis <i>Guided Discovery</i> Pada Materi Larutan Penyangga dan Hidrolisis. (Listantia, 2015)	<i>Desktop</i>	Tidak terdapat animasi	-	-	Ms. Power Point
4.	Game Edukasi Bahasa Inggris dengan pendekatan	<i>Android</i>	Tidak terdapat animasi	Terdapat cerita gim ( <i>Game Story</i> )	-	Adobe Flash Professional CS6

	<i>Guided Discovery</i> (Faizal G., 2018)					
5.	GEMA (Gim Edukasi Akidah Akhlak) (Riefky Fadel)	<i>Desktop</i>	Terdapat animasi	Terdapat cerita gim ( <i>Game Story</i> )	Suara latar & suara efek	Unity3D