

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang memfasilitasi perkembangan potensi manusia melalui proses pembelajaran. Harapannya, melalui pendidikan, dapat dihasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki kecerdasan dan kualitas, serta mampu memanfaatkan kemajuan teknologi secara efektif (Tambunan & Siagian, 2022). Namun pada saat ini, masih terdapat berbagai tantangan di dunia pendidikan yang dapat menghambat capaian tujuan yang diinginkan. Permasalahan dalam pendidikan menjadi sorotan utama yang perlu diselesaikan, termasuk isu minat belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Belajar, sebagai inti dari proses pendidikan di sekolah, merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang. Motivasi adalah perubahan energi pada individu yang tercermin dalam perasaan, respons, atau tindakan, dengan tujuan mencapai suatu target. Dengan demikian, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai semua faktor internal yang mendorong peserta didik, memicu keinginan untuk terlibat dalam kegiatan belajar agar mencapai tujuan yang diinginkan (Cahyani *et al.*, 2020). Untuk meningkatkan motivasi belajar dari

peserta didik diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Sukadi, S.Ag selaku guru kelas IV di MIN 1 Nganjuk pada 25 Oktober 2023 diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah dan papan tulis. Untuk sumber belajarnya masih menggunakan buku paket dan LKS serta menggunakan media konkret yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Guru belum memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah yaitu lab komputer karena belum tersedianya aplikasi media pembelajaran di lab komputer. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV MIN 1 Nganjuk, peserta didik lebih menyukai belajar di lab dibandingkan menggunakan buku teks karena kurang menarik dan membuat peserta didik cepat bosan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti ingin membuat media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi dan pesan dari materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Dewi *et al.*, 2018). Adapun media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai sebuah program perangkat lunak yang terdiri dari gabungan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio. Program ini disajikan secara interaktif dengan tujuan untuk memberikan pengajaran (Tambunan & Siagian, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat signifikan dan mendukung pencapaian kesuksesan dalam proses belajar. Dengan adanya media

pembelajaran, guru dapat lebih efektif menyampaikan pesan atau materi, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang berkualitas tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, tetapi juga mampu mengatasi kebosanan selama proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, baik di dalam maupun di luar kelas (Erfan *et al.*, 2020). Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru adalah *game* edukasi. *Game* edukasi memiliki potensi untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep, merangsang rasa ingin tahu, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Game edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, termasuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah (Widyastuti & Puspita, 2020). *Game* edukasi memiliki peran sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memberikan pengajaran dan meningkatkan pemahaman melalui media yang menarik. Selain itu, bermain *game* juga dapat meningkatkan kecerdasan kognitif peserta didik, terutama dalam aspek kemampuan berhitung dan pengenalan bentuk-bentuk objek. Dengan *game* edukasi, peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Menurut penelitian yang dilakukan Firdaus & Yermiandhoko (2020) dalam penelitiannya yang mengembangkan *game* edukasi “Petualangan Si Isaac” *game* edukasi dapat meningkatkan daya pikir peserta didik karena berhasil atau tidaknya peserta didik dalam menyelesaikan petualangan tergantung pada pemahaman konsep peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi teruji valid dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 43, jika

dipresentasikan 89,5% dengan kriteria “Valid”. Kemudian validasi ahli media mendapatkan skor 55, jika dipresentasikan 91,7% dengan kriteria “Valid”. Dan untuk respon atau tanggapan 6 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar sebagai sampel uji coba terbatas terhadap media *Game* Edukasi “Petualangan Si Isaac” berbasis android memperoleh skor 94,3% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil peningkatan tes oleh 6 peserta didik menunjukkan sebanyak 5 siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*, jika dipresentasikan sebesar 83% dan mendapatkan nilai rata-rata *pretest* 62,5 dan *posttest* 79,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game* Edukasi “Petualangan Si Isaac” sangat valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi gaya dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan membuat sebuah inovasi *game* edukasi dengan genre *endless running* berbasis *desktop* yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran materi gaya. Oleh sebab itu, pembuatan media pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi yang memperkenalkan materi gaya sangat penting. Dengan demikian, peneliti mengusulkan penelitian dengan judul “**Pengembangan *Game* Edukasi *Endless Running* Berbasis *Desktop* terhadap Motivasi Belajar IPA Bagi Siswa Kelas IV di MIN 1 Nganjuk**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diberikan di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* terhadap motivasi belajar IPA Bagi Siswa Kelas IV di MIN 1 Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* terhadap motivasi belajar IPA Bagi Siswa Kelas IV di MIN 1 Nganjuk?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap produk *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* pada materi gaya di MIN 1 Nganjuk?
4. Bagaimana motivasi peserta didik terhadap produk *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* pada materi gaya di MIN 1 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diberikan di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* terhadap motivasi belajar IPA Bagi Siswa Kelas IV di MIN 1 Nganjuk.
2. Mendeskripsikan kelayakan *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* terhadap motivasi belajar IPA Bagi Siswa Kelas IV di MIN 1 Nganjuk.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap produk *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* pada materi gaya di MIN 1 Nganjuk.
4. Mendeskripsikan motivasi peserta didik terhadap produk *Game* Edukasi *Endless Running* berbasis *Desktop* pada materi gaya di MIN 1 Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan *game* edukasi ini:

1. *Game* edukasi *endless running* dikembangkan berdasarkan CP, TP, dan ATP pada materi gaya kelas IV.
2. *Game* edukasi mampu menyampaikan materi gaya secara menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. *Game* edukasi *endless running* memiliki kuis yang berisi beberapa soal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.
4. *Game* edukasi *endless running* berisi materi mengenai gaya, kuis, dan permainan.
5. Aplikasi *game* edukasi *endless running* berbasis desktop yang membutuhkan komputer sebagai pendukungnya.
6. *Game* edukasi *endless running* dapat diakses secara *offline*.
7. *Game* edukasi ini dikembangkan menggunakan *Unity 2021*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian dapat fokus pada pengembangan *game* edukasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada materi gaya di MIN 1 Nganjuk, maka perlu adanya batasan-batasan, berikut adalah batasan yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *game* edukasi dengan menggunakan program *Unity 2021* yang akan dijalankan melalui *platform desktop*.
2. Fokus materi pembelajaran yang terdapat di dalam *game* ini hanya terbatas pada materi gaya.

3. *Game* edukasi ini hanya dapat dijalankan menggunakan komputer karena berbasis desktop.
4. *Game* yang dikembangkan hanya diuji cobakan kepada satu sekolah yaitu MIN 1 Nganjuk.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi memberikan dampak yang sangat besar dalam segala bidang, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan, maka perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran seperti membuat media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah *game* edukasi.

Game edukasi berisi materi pelajaran yang disajikan secara menarik karena diselipkan permainan di dalamnya. Dengan karakteristik peserta didik yang suka bermain, media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar karena konsep dari *game* edukasi *endless running* ini adalah bermain sambil belajar. Dengan begitu peserta didik dapat tetap menikmati permainan seperti anak-anak, namun tidak meninggalkan tanggung jawab mereka dalam hal belajar. Selain dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diharapkan pengembangan *game* edukasi *endless running* ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi gaya serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan studi yang terorganisir mengenai proses perancangan dan pembuatan produk, dengan maksud untuk menghasilkan data empiris yang dapat digunakan sebagai landasan dalam pembuatan produk, alat, dan model yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran maupun di luar konteks pembelajaran (Sugiyono, 2022).

2. *Game Edukasi*

Game edukasi merupakan jenis *game* yang dirancang secara khusus dengan maksud untuk memberikan pembelajaran dan bertujuan meningkatkan kemampuan pemainnya dalam memahami materi tertentu (Wibawanto, 2020).

3. *Endless Running (E-Run)*

Endless Running atau disingkat (*E-Run*) merupakan *game* yang memiliki ide konsep unik dimana pemain harus terus bergerak dan menghindari berbagai rintangan serta musuh yang muncul sepanjang perjalanan (Sutmo *et al.*, 2023).