

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting pendukung kemajuan suatu negara, dan menjadi sebuah negara maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh semua negara. Pentingnya Pendidikan, sampai suatu negara dapat diukur tingkat kemajuan suatu negara tersebut dari pendidikannya. Karena pendidikan adalah sebuah proses mencetak generasi selanjutnya bangsa. Apabila tujuan atau hasil dari proses pendidikan gagal mencapai tujuan maka sulit kita bayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan. Berbagai masalah pun timbul, mulai dari fasilitas yang kurang memadai, kurikulum yang sering berganti, kurang profesionalnya pendidik, sampai karakteristik siswa yang jauh dari harapan yang diinginkan.

Untuk meningkatkan prestasi siswa dalam belajar, pendidik dituntut untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Inovasi model pembelajaran sangat dibutuhkan dan mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar peserta didik lebih baik, meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran menuju pembaruan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, belajar merupakan usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, melalui berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dalam proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan dimana

saja, kapan saja, dan salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada tingkat keterampilan, sikap, dan pengetahuannya.

Peneliti melakukan wawancara pada bapak Muhammad Showam, S.Pd. selaku guru matematika di SDN Ngujo 1 Bojonegoro. Berpendapat bahwa permasalahan itu pasti ada di setiap mata pelajaran, apalagi mata pelajaran Matematika. Dalam penuturannya memaparkan bahwa selama masa pandemi Covid-19 di Indonesia diadakan Pembelajaran Jarak Jauh atau melalui daring, banyak peserta didik yang mengalami penurunan nilai akademik terutama pada pelajaran matematika tidak mencapai 25% yang memenuhi nilai standar. Setelah dimulai kembali pembelajaran tatap muka pada bulan agustus 2021, hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai uts dan uas semester gasal tahun 2021 pada mata pelajaran matematika yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai rapor semester gasal 2021 pada pelajaran matematika kelas V

No.	Nama Lengkap	KKM	Nilai PTS	Nilai PAS
1	Ramadhani Dwi Susiyanti	70	80	75
2	Echa Nur Setyana	70	45	45
3	Afandi Rizky Hamizah	70	25	30
4	Fendi Hindarto	70	50	55
5	D'fitri Laila Habibah Ali	70	65	60
6	Ilham Assir Wada	70	25	30
7	M. Fadli Robi	70	55	55
8	Wahyu Febriansah	70	60	50
9	Tri Ikhwan Adi Priyono	70	45	35
10	M. Ali Sirajudin	70	75	80

Pada pelajaran matematika sebagian besar siswa merasa kesulitan terutama dalam materi pecahan. Hal tersebut diperoleh dari pengisian angket google formulir oleh 5 siswa. Maka dari itu diperlukan suatu media untuk menarik perhatian dan minat yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam observasi melalui angket google formulir terhadap 5 siswa. Peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Angket observasi awal

No.	Pernyataan	Hasil
1	Materi matematika paling disukai.	4 siswa menjawab bahwa operasi bilangan pecahan adalah yang sulit untuk dipahami. Dan 1 siswa menjawab materi jarak dan skala.
2	Alasan kesulitan memahami materi.	2 siswa menjawab setelah dijelaskan kurang mengingat kembali karena materinya sulit. 1 siswa menjawab 3kurang suka pada mata elajarannya, 1 siswa menjawab kurang laithan, dan 1 siswa menjawab kurang seru.
3	Memiliki smartphone.	5 dari 5 siswa menjawab memiliki smartphone.
4	Sistem operasi smartphone yang digunakan.	5 dari 5 siswa menyatakan bahwa smartphone mereka adalah android.
5	Penggunaan smartphone paling sering.	3 siswa menjawab untuk bermain game, 1 siswa menjawab untuk menonton youtube, Dan 1 siswa menjawab untuk chatting.
6	Kegemaran bermain game.	3 siswa menjawab sangat suka, 1 siswa menjawab suka, dan 1 siswa cukup.
7	Genre game yang disukai.	4 memilih siswa game rpg seperti ksatria online,old school runescape, dan mobile legend adventure lalu 1 siswa memilih game.

Meninjau dari hasil wawancara dan observasi tersebut, maka diperlukan media pembelajaran baru berupa game edukasi dimana dari observasi sampel 5 siswa. Minat siswa terhadap game yang tinggi dapat digunakan sebagai landasan untuk membuat media pembelajaran berupa game edukasi pada materi operasi bilangan pecahan. Dimana pada media pembelajaran tersebut berisi tentang materi dan juga soal yang dikemas dalam bentuk game edukasi agar siswa selain dapat belajar, siswa juga dapat bermain game tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan game edukasi berbasis *role play game* pada materi bilangan operasi bilangan pecahan kelas v sekolah dasar”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan yang mencari jawaban melalui pengumpulan data dan penelitian, serta dapat diselidiki berdasarkan tingkat penjelasannya. Adapun permasalahan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar.

3. mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar.

D. Spesifikasi Yang Diharapkan

Media pembelajaran game edukasi yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa game edukasi berbasis role play game yang dijalankan pada sistem operasi Android pada materi pecahan pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Penjelasan dari produk serta bahan penyerta yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Merupakan media pembelajaran game edukasi berbasis role play game yang dijalankan dikembangkan menggunakan software gdevelop 5.
2. Media pembelajaran game edukasi berbasis role play game ini memuat materi dan soal evaluasi yang berkaitan dengan operasi bilangan pecahan pada kelas V sekolah dasar yang berupa pecahan senilai, penjumlahan pecahan, pengurangan pecahan, perkalian pecahan, pembagian pecahan pada K.D. 3.1. dan 3.2.
3. Produk yang dikembangkan berupa game edukasi yang berjalan pada sistem operasi android.
4. Produk berupa game edukasi disajikan dengan genre role play game.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, perlu dilakukan pembatasan penelitian agar dapat fokus pada penyelidikan masalah dalam penelitian ini. Batasan penelitiannya adalah:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar. Terbatas pada materi operasi bilangan pecahan yang berupa pecahan senilai, penjumlahan pecahan, pengurangan pecahan, perkalian pecahan, pembagian pecahan yang terdapat pada K.D. 3.1. dan 3.2.
2. Media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar adalah game edukasi dengan genre role play game.
3. Media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar. Hanya di uji coba di SDN Ngujo 1 Bojonegoro.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis role play game pada materi operasi bilangan pecahan kelas V sekolah dasar ini adalah :

1. Bagi Peserta Didik

- a. Membantu peserta didik untuk memahami materi bilangan pecahan.
Hal tersebut dikarenakan peserta didik dapat menikmati permainan sekaligus belajar materi bilangan pecahan melalui game edukasi.

- b. Meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
- c. Peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun dengan mandiri karena media pembelajaran ini berbasis android sehingga dapat dimainkan sesuai dengan keinginan.

2. Bagi Pendidik

- a. Meringankan beban pendidik karena dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi bilangan pecahan dengan game edukasi.
- b. Tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas belajar mengajar disekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambahkan wawasan pengembang dalam mengamati masalah dan memberikan sumbang asih dalam pemecahan masalah tersebut.

5. Bagi Pembaca

- a. Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan karena dapat digunakan sebagai referensi yang berkaitan dengan kajian media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Pendidikan

Pendidikan adalah perolehan pengetahuan, keterampilan, dan adat istiadat oleh sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi melalui pendidikan, pelatihan, atau penelitian (Mudyahardjo, 2014).

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima dan dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk melakukan proses pembelajaran menurut kairani 2016 dalam (Masykur dkk., 2017).

3. Pendidik

Kata pendidik berasal dari didik, artinya merawat, memelihara, dan melatih, jadi ditambah awalan karena seseorang memiliki pengetahuan yang diharapkan (tentang akal, akhlak, tata krama, dll) dan menjadi seorang pendidik. Dalam kamus bahasa Indonesia, seorang pendidik berarti seorang mendidik.

4. Game edukasi

Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu. Sedangkan kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu education yang berarti pendidikan. Menurut (Amami Pramuditya dkk., 2017). Game edukasi adalah game yang dibuat untuk pembelajaran, tetapi tetap dapat memberikan permainan dan kesenangan.

5. Role play game

Role-playing game adalah salah satu game pilihan karena mengandung elemen cerita dan akting yang kompleks yang membuat Anda merasa seperti karakter yang Anda mainkan dalam game. Sesuai dengan namanya, dalam game ini pemain berperan sebagai orang lain dan biasanya mengendalikan beberapa karakter (biasanya tiga atau empat) yang dimainkan dalam waktu yang bersamaan Menurut Jasson tahun 2009 dalam (Romadhona, 2018).