

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan secara sadar serta tersusun demi menciptakan suasana serta proses belajar mengajar agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi siswa akan kemampuan keagamaan, keterampilan, kecerdasan, dan kekuatan (Armadani *et al*, 2022). Salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa SMP yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan sebuah pembelajaran dimana siswa terlibat secara langsung dalam menjelajahi, menemukan serta memahami konsep atau fenomena-fenomena alam yang ada di sekitar secara ilmiah (Kanga *et al*, 2022).

Bahan ajar yang menarik merupakan salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal yakni terdapat bahan ajar yang menarik supaya siswa memiliki motivasi sehingga terdapat peningkatan semangat untuk belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang peranannya sangat besar terhadap menumbuhkan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Guru harus memiliki kreatifitas dalam mengelola kelas, seperti membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, caranya yakni membuat media pembelajaran seperti media permainan (Fitriana, 2018).

Berdasarkan hasil pengalaman di UPTD SMPN 7 Bangkalan menunjukan bahwa saat proses belajar mengajar yang dilakukan dengan metode ceramah, banyak siswa yang berbicara sendiri dan tidak mendengarkan materi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis angket siswa materi yang perlu belajar secara langsung

dan tidak sekedar teori saja seperti materi alat optik dalam kehidupan sehari-hari sulit dipahami dan tidak menyenangkan. Pembelajaran pada materi tersebut sebagian siswa tidak aktif belajar dan guru lebih banyak menjelaskan di depan kelas. Hal ini tidak sesuai dengan pembelajaran ideal dimana siswa lebih aktif dalam pembelajaran, serta guru sebagai fasilitator. Hal tersebut menjadi masalah terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA ditemukan bahwa terdapat masalah lain yaitu kurangnya pengembangan media permainan.

Permainan akan lebih menyenangkan jika dilakukan dengan menggunakan media permainan. Media permainan yang dibuat oleh Oktavia & Agustin (2020) yaitu kartu umbul memudahkan siswa untuk belajar tentang manfaat buah dan sayur bagi kesehatan sehingga siswa yang awalnya tidak suka sayur dan buah menjadi suka sayur dan buah dan dapat disimpulkan bahwa media kartu umbul layak digunakan. Media permainan lainnya yang dibuat oleh Chusna *et al* (2021) yaitu media *Treasure Hunt* pada pembelajaran matematika tersusun atas 10 komponen yakni *game board*, *pawn*, *dice*, *teacher guide*, *play guide*, *student guide*, *gift card*, *penalty card*, *star card*, *question card*, dan *answer*. Media *Treasure Hunt* oleh Chusna *et al* (2021) efektif terhadap pembelajaran dan layak digunakan. Media permainan *game* pencarian harta karun yang dibuat oleh Pebrani (2021) memperoleh respon dari siswa yang sangat baik terhadap *game* pencarian harta karun. Siswa merasa senang dan tertantang saat menggunakan *game* pencarian harta karun materi trigonometri.

Treasure Hunt sangat mirip dengan cerita anime *One Piece*, dimana tokoh utama di anime *One Piece* bertujuan untuk menemukan harta karun yang bernama

One Piece. *One Piece* merupakan anime yang memiliki tema bajak laut. Menurut Dethan (2020) ada 4 hal yang membuat anime *One Piece* disukai banyak orang. Alasan pertama yaitu tokoh utama yaitu Monkey D. Luffy, tokoh yang memberi inspirasi, walau sering bertingkah konyol Luffy merupakan karakter yang sangat kuat memegang teguh tujuan hidup dan prinsipnya. Alasan kedua di anime *One Piece* diperlihatkan persahabatan antar karakter yang begitu kuat. Alasan ketiga yaitu anime *One Piece* memiliki berbagai macam karakter yang unik seperti ras raksasa, ras manusia ikan, ras kaki panjang, dan sebagainya. Alasan keempat yaitu alur cerita penuh kejutan serta sulit ditebak. Selain itu *rating* anime *One Piece* di website myanimelist.net sangat tinggi yaitu 8,69 dari *rating* tertinggi yaitu 10.

Solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas adalah dengan memasukkan permainan ke dalam pembelajaran. Berdasarkan pengalaman dan mencoba memasukkan permainan ke dalam pembelajaran, semua permasalahan seperti pembelajaran terasa membosankan dapat diatasi. Beberapa permainan yang dapat membuat siswa aktif yaitu cerdas cermat dan *Team Game Tournament* berhadiah. Peneliti memiliki gagasan untuk membuat permainan yang menyenangkan. Nama permainan tersebut yaitu “*Treasure Hunt*” yang bertemakan petualangan yang terintegrasi dengan anime *One Piece*. Permainan tersebut terbentuk oleh beberapa siswa yang memiliki peran sebagai kapten, ilmuwan, dan arkeolog. Berdasarkan deskripsi di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Treasure Hunt* Berbasis Anime *One Piece*”.

B. Identifikasi Masalah

1. Materi yang hanya teori tanpa belajar IPA secara melihat langsung sulit dipahami dan tidak menyenangkan.
2. Pembelajaran konvensional membosankan bagi siswa.
3. Kurangnya pengembangan media permainan dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media permainan *Treasure Hunt* berbasis anime *One Piece*?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media permainan *Treasure Hunt* berbasis anime *One Piece*?
3. Bagaimana keterbacaan media permainan *Treasure Hunt* berbasis anime *One Piece*?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kevalidan media permainan *Treasure Hunt* berbasis anime *One Piece*.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media permainan *Treasure Hunt* berbasis anime *One Piece*.
3. Mengetahui keterbacaan media permainan *Treasure Hunt* berbasis anime *One Piece*.

E. Manfaat Penelitian

1. Referensi atau bahan kajian terkait pengembangan permainan edukasi yang dapat dilakukan di luar kelas.
2. Informasi mengenai inovasi media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.
3. Solusi mengatasi masalah-masalah belajar kurang minat belajar atau bosan saat mengikuti pembelajaran konvensional.

F. Spesifikasi Produk

1. Peta harta karun memuat denah di SMP Negeri 7 Bangkalan yang diberi gambar anime *One Piece* dan terdapat tanda silang pada salah satu tempat yang ada di peta.
2. Produk yang akan dikembangkan adalah media permainan berupa permainan edukasi berbasis anime *One Piece* dengan konsep permainan petualangan menggunakan peta harta karun yang dilakukan di luar kelas.
3. Media kotak merah dan ungu berisi soal pada salah satu sisinya dan pecahan puzzle di salah satu sisi kotak merah dan ungu.
4. Di dalam kotak merah terdapat peta dan di dalam kotak ungu terdapat kunci jawaban dari semua soal.
5. Di dalam kunci jawaban terdapat sebuah *link youtube* dan kode QR.
6. Peta harta karun dapat diperoleh dari dalam kotak merah setelah siswa mengerjakan tugas yang ada pada salah satu sisi dari kotak merah dan biru.
7. Buku merah dan ungu dibuat dari kertas HVS dengan sampul buku dari kertas karton berwarna merah dan ungu.

8. Isi dari buku merah dan ungu yaitu materi struktur dan fungsi tumbuhan yang diberikan pada kelas VIII.
9. Harta karun *one piece* terbuat dari kardus berbentuk bunga yang di atasnya ditempelkan sebuah tulisan *One Piece* dari kertas karton berbentuk lingkaran.
10. Kotak harta karun berbentuk balok yang berwarna setengah merah dan setengah ungu.
11. Soal pada kotak merah dan ungu terbatas sampai tingkat C2 yang belum memenuhi capaian KD.
12. Materi pada media berubah dari yang sebelumnya alat optik dalam kehidupan sehari-hari berubah menjadi struktur dan fungsi akar, batang, daun, bunga, dan buah.

G. Definisi Istilah

1. Permainan *Treasure Hunt* merupakan permainan yang dilakukan demi mencari suatu benda tersembunyi di suatu tempat tertentu (Rachmat & Sumiati, 2016).
2. Anime *One Piece* menceritakan tentang petualangan Monkey D. Luffy bersama kru bajak lautnya mengarungi lautan *Grand Line* untuk menemukan harta karun terbesar di dunia yang dikenal sebagai "*One Piece*" (Rizkyarrachman, 2020).