

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan setiap manusia dikarenakan pendidikan dapat memberikan pandangan bagi kehidupan manusia di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Pada era globalisasi saat ini pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan. Perkembangan ini didasari dengan adanya kebijakan pemerintah yang diterapkan untuk proses peningkatan kualitas dan menjunjung *millennium development goals* (Tambak, 2013:23). Namun, pada prakteknya perkembangan yang dibangun ini juga mengalami sedikit gangguan seperti minimnya sumber daya manusia yang mempunyai dalam bidang pendidikan, fasilitas di beberapa sekolah yang tidak mendukung dan yang lainnya. Sehingga, perlu adanya pemecahan bersama dalam menuju keunggulan dan kemajuan pada bidang pendidikan di Indonesia. Maka dari itu, lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia harus lebih memperhatikan kualitas dan kuantitas bagi perkembangan sumber daya manusia di sekolah. Pada penerapannya, pemerintah sudah melakukan upaya untuk mengembangkan pendidikan di Indonesia salah satunya dengan membuat undang-undang tentang pendidikan.

Hal tersebut sesuai dengan yang diatur dalam Undang-Undang RI No. 20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menjelaskan “Fungsi Pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Jadi, sudah jelas bahwa pemerintah mengatur pendidikan di Indonesia agar dapat dilaksanakan dan menciptakan masyarakat yang memiliki potensi bagi dirinya sendiri ataupun bagi khalayak ramai. Sehubungan dengan itu amanat peraturan pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, Salah satu yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar Proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh Indonesia. Dalam UU RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, pengawasan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam Undang-Undang tentang pendidikan tersebut sudah dijelaskan bahwa tujuan pendidikan tidak lain adalah untuk mencetak peserta didik untuk kehidupan yang akan mereka hadapi di masa yang akan datang. Selain itu, menjelaskan juga tentang adanya pendamping belajar yang di maksud adalah pelaksana pendidikan seperti pemerintah, guru, dan masyarakat. Peran-peran pelaksana pendidikan ini harus selaras dan tidak timpang sebelah agar perkembangan dalam bidang pendidikan dapat

terus meningkat bukan tetap berdiri di tempat atau bahkan menurun. Pemerintah sebagai membuat peraturan harus dapat mempertimbangkan dua hal yaitu mengingat kemampuan siswa dan perkembangan zaman yang selalu meningkat setiap tahunnya karna pemerintah memiliki peran penting untuk membawa peningkatan pendidikan di indonesia, tidak kalah penting peran guru dan masyarakat sebagai subjek yang berperan langsung di lapangan guru seharusnya terus mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan zaman untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang baik untuk murid-muridnya. Sebagaimana guru, masyarakat sebagai lingkungan berkembangnya anak-anak juga seharusnya memberikan contoh-contoh yang baik. Oleh karena itu, didirikannya instansi-instansi pendidikan seperti sekolah dari jenjang Paud, TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi guna mendukung terjadinya proses belajar-mengajar.

Dalam kehidupan yang serba modern ini, sekolah adalah suatu lembaga yang wajib diikuti di karenakan adanya berbagai tuntutan yang mendorong anak-anak untuk berkembang dan tidak memungkinkan dapat dilayani oleh orang tua. Materi yang disampaikan di sekolah berhubungan langsung dengan perkembangan pribadi anak, nilai moral dan agama, sains dan teknologi hingga perkembangan lainnya. Sehubungan dengan hal tersebut A. Malik (dalam Tambak, 2013:11) mengemukakan bahwa didirikannya sekolah bertujuan untuk memenuhi tiga hal yaitu (1) sarana pengaplikasian kebijakan pendidikan yang dikembangkan melalui *system* secara rasional; (2) memenuhi dan mewujudkan pendidikan nasional yang berkualitas secara akademik; (3) mempersiapkan individu menuju kehidupan modern. Jadi, tujuan

adanya sekolah sebagai lembaga yang menaungi dan memfasilitasi peserta didik ini sudah sangat jelas yaitu demi menyiapkan individu atau kelompok yang memiliki kecerdasan baik secara emosional ataupun kecerdasan buatan dan sebagai perwujudan hasil dari diterapkannya program pendidikan di Indonesia.

Dalam dunia pendidikan terdiri dari berbagai jenjang sekolah, salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Menurut Erawati (dalam Fahmida 2017:34) sekolah dasar merupakan salah satu penyelenggaraan tingkat pendidikan yang mengembangkan potensi siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini di peruntukkan untuk menanamkan pengetahuan yang bersifat meningkat maksudnya adalah pengetahuan yang bertambah setiap pertambahan zaman. Pemahaman konsep pada sekolah dasar harus dikuasai dengan baik di karenakan konsep yang sudah tertanam pada pendidikan sekolah dasar menjadi pondasi yang akan berpengaruh besar terhadap jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, maka penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan di sekolah dasar harus benar-benar dioptimalkan.

Hal inilah yang melatar belakangi adanya inovasi-inovasi pendidikan, inovasi pendidikan dikembangkan karena adanya tantangan dan persoalan yang terjadi antara lain (1) adanya pertambahan jumlah penduduk yang sangat pesat sehingga keinginan masyarakat untuk mendapatkan pendidikan sangat tinggi, (2) berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin modern, (3) adanya perkembangan teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan manusia (Saefudin, 2008:5). Oleh karena itu, perkembangan-perkembangan yang menjadi masalah tersebut harus disertai dengan

adanya solusi dan tindakan nyata agar pendidikan di indonesia tidak terbelakang dan tidak bisa setara dengan permasalahan yang ada.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas peserta didik inilah diperlukannya sebuah acuan pendidikan yang sering di kenal dengan kurikulum. Kurikulum dikembangkan dengan beberapa pertimbangan seperti keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, ras dan adat istiadat. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara terus-menerus.

Sistem pendidikan di indonesia telah melakukan beberapa kali pembaharuan pada kurikulum yang digunakan dan pada tahun 2013 diterapkanlah kurikulum berbasis kompetensi atau yang dikenal dengan “Kurikulum 2013”. Kurikulum berbasis kompetensi ini memiliki konsep untuk mengembangkan kompetensi berupa sikap, pengetahuan, keterampilan berpikir dan keterampilan psikomotorik yang dikemas dalam beberapa mata pelajaran. Satu kompetensi mencakup beberapa mata pelajaran yang telah dipilih dan bersifat lintas lima mata pelajaran yang diorganisasikan secara horizontal (penguatan) dan vertikal (berkelanjutan).

Selain pembaharuan-pembaharuan yang telah disebutkan di atas, seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang di tandai dengan tingginya minat masyarakat terutama anak-anak terhadap teknologi dan informasi. Hal inilah yang melatar belakangi adanya konsep pembelajaran modern. konsep ini sebelumnya

sudah berkembang pada masa tokoh-tokoh teori belajar seperti Ivan Pavlov, Benyamin S. Bloom, Skinner dan lain-lain yang di kenal dengan *Software Intellegence*. Konsep-konsep pembelajaran modern ini terus berkembang sehingga dipadukannya *Software Intellegence* dan *Hardware Intellegence* yang berkembang pada masa Robert Heinrich, Leslie, J.Briggs, dan Rita Rachev. Dari konsep-konsep di atas banyak bermunculan pembelajaran-pembelajaran yang menggunakan media teknologi informasi seperti *animastion Learning*, *games learning*, *tutorial computer based learning*. Dalam mengembangkan pembelajaran interaktif berlaku istilah-istilah *flow chart* atau yang sering juga di sebut sebagai alur pembelajaran interaktif. *Flow chart* ini berlaku pada semua istilah model-model pembelajaran yang mencakup CAI, CBI, CBT, Cad Came, ICT, dan *teleconference* dan istilah lainnya dalam pengembangan sistem *E-Learning*. Dalam pembelajaran komputer di kenal empat model pembelajaran yaitu Drill, Tutorial, Simulasi dan *Game*.

Adanya perkembangan-perkembangan konsep pembelajaran interaktif tersebut, guru juga harus pandai-pandai membuat bahan ajar yang inovatif (Prastowo, 2011:65). Pembuatan bahan ajar bisa ditentukan sesuai dengan klasifikasi berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya. Selain klasifikasi bahan ajar guru juga harus mengetahui apa saja isi bahan ajar yang akan dibuatnya sehingga bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan baik. Pada umumnya isi bahan ajar berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap atau nilai. Bentuk bahan ajar ada bermacam-macam salah satunya yaitu modul. Modul merupakan bentuk bahan ajar yang lebih simpel dan bertujuan sebagai bahan ajar yang mandiri. Modul di sini akan

dikembangkan dan dikemas sedikit berbeda. Perbedaan dalam pengaplikasian modul ini diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan juga dapat mengikuti arus perkembangan peserta didik yang semakin hari semakin besar apalagi di zaman yang sudah modern ini. Pada bahan ajar interaktif, komunikasi siswa banyak terjadi bukan dengan guru melainkan dengan program yang sudah disediakan guru.

Berdasarkan hasil wawancara pertama dengan guru kelas 5 SDN Sidotopo 4 Surabaya pada hari Rabu 31 Oktober 2018, diperoleh data bahwa SDN Sidotopo 4 sudah memiliki Sarana dan Prasarana yang memadai pendukung ICT (*Information Communication and Technology*) seperti Laboratorium Komputer, LCD (*Lyquid CrystalProjector*) media audio seperti Speaker. Untuk pemanfaatan sarana tersebut sudah terjadwal setiap 1 kali dalam satu minggu dengan waktu 1 jam pada hari Rabu setelah sholat Dhuhur. Namun, pemanfaatan sarana dan prasarana pendukung tersebut hanya digunakan pada saat pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai pelajaran tambahan yang didampingi langsung oleh guru TIK dan pemanfaatannya berupa media pembelajaran bukan sebagai alat yang digunakan untuk menerapkan bahan ajar yang menggunakan komputer. Guru kelas tidak ikut berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis komputer karena minimnya pengetahuan tentang komputer.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan dan wawancara kedua dengan guru kelas 5 SDN Sidotopo 4 Surabaya pada hari Rabu tanggal 07 November 2018, dari 34 orang siswa yang mengisi angket kebutuhan diperoleh data bahwa sebesar 70,70% siswa berminat belajar menggunakan komputer daripada belajar di dalam kelas.

Siswa dikelas 5 sering tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dan minat belajarnya kurang pada saat pembelajaran di dalam kelas. Dalam pembelajaran, guru masih kurang dalam penggunaan sarana ICT seperti Laboratorium Komputer. Hal ini di karenakan minimnya pengetahuan guru untuk membuat bahan ajar berbasis komputer. Pada pembelajaran bertema, guru belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis komputer untuk peserta didik. Sedangkan untuk bahan ajar yang digunakan peserta didik hanya terdapat satu buku yang sudah disediakan yaitu buku siswa tanpa adanya buku penunjang lainnya untuk belajar. Sehingga peserta didik hanya memiliki satu referensi untuk pelajaran bertema, sedangkan dalam pembelajaran bertema peserta didik diharuskan membangun keterkaitan antara pengalaman dan pengetahuan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya inovasi bahan ajar sebagai terobosan baru proses pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran bertema. Oleh sebab itulah, peneliti akan mengembangkan modul berbasis *game*. Menurut Diknas (2004) modul merupakan materi ajar yang disusun secara rinci, singkat dan jelas agar bisa dengan mudah digunakan dalam pembelajaran yang bersifat mandiri ataupun dengan bantuan guru. Jadi, modul dibuat dengan tujuan yang jelas dan terfokus pada peserta didik untuk memperoleh pelajarannya secara lebih luas. Modul yang akan disajikan pada penelitian ini bukan berupa modul cetak melainkan modul berbasis *game*.

Menurut Darmawan (2012:95) melalui model permainan ini guru dapat memanfaatkan permainan-permainan yang sudah diprogram dalam komputer atau

dapat juga membuat dan merancang permainan itu sendiri. Jadi, peneliti menggabungkan bahan ajar yang berbentuk modul ini menjadi sebuah bahan ajar yang di gemari oleh peserta didik di karenakan *game* sendiri sudah terkenal di kalangan peserta didik tingkat sekolah dasar. Sedangkan menurut Criswell (dalam Darmawan, 2012:66) mengemukakan bahwa *game* merupakan jenis pelatihan seperti simulasi yang mengharuskan siswa untuk bertindak mengatasi masalahnya. Selain itu, *game* yang dirancang untuk menyajikan sebuah modul ini akan terfokus pada permasalahan dan pemecahannya sehingga peserta didik dapat memahami berbagai nilai dan pengetahuan.

Penelitian yang berkaitan dengan bahan ajar berbasis *games* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Mardiyah (2015). Asih Andriani mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Permainan (*Game*) Edukasi Dengan Pendekatan Assure Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP N 5 Karanganyar. Menggunakan metode penelitian pengembangan (*Reseach and development*). Menggunakan dua subjek penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Ada perbedaan prestasi antara kelompok kontrol (menggunakan bahan ajar lama) dan kelompok eksperimen (menggunakan bahan ajar bahasa indonesia berbasis *game* edukasi). Dengan menggunakan teknis analisis independent sample t-test diperoleh signifikansi 0.000 atau kurang dari taraf signifikansi 0.05. Dengan kata lain bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi lebih baik daripada bahan ajar lama.

Penelitian Cahyani yang berjudul pengembangan modul interaktif berbasis *adobe flash cs 6* pada kompetensi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA

N 1 Tempel. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan mengikuti model pengembangan Borg & Gall (1983). Pada tahap pengembangan bentuk awal produk dilakukan validasi oleh satu ahli materi, satu orang ahli media, dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi. Modul ini diujicobakan kepada siswa dalam tiga tahap yaitu tahap uji coba perorangan (3 siswa), tahap uji coba kelompok kecil (9 siswa), dan tahap uji coba lapangan (28 siswa). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan 10 tahap pengembangan meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk dan revisi I, uji coba perorangan, revisi II, uji coba kelompok kecil, revisi III, uji coba lapangan, revisi produk akhir, produk akhir dan penyebaran. Kualitas Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,89 termasuk kategori Sangat Baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 2,92 termasuk kategori Baik, 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,00 termasuk kategori Baik, 4) Uji Coba Perorangan diperoleh skor 2,91 termasuk kategori Baik, 5) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh skor 3,31 termasuk kategori Sangat Baik, 6) Uji Coba Lapangan diperoleh skor 3,26 termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan analisis peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan *gain score*, Modul Interaktif berbasis Adobe Flash CS 6 efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas 5 SDN Sidotopo 4 Surabaya serta didukung dengan penelitian terdahulu, maka peneliti membuat pengembangan modul berbasis *game*.

Modul berbasis *game* merupakan bahan ajar yang dikemas dengan menggunakan permainan, permainan disajikan dalam program komputer dan sebagai pengganti bahan ajar cetak pada kegiatan pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan. Modul berbasis *game* ini dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 5 SDN Sidotopo 4 Surabaya yang sangat berminat dengan pembelajaran yang menggunakan komputer dan sebagai penarik minat belajar peserta didik. Umumnya, *game* di kenal dengan permainan yang di kemas secara menyenangkan, menantang, memiliki beberapa tingkatan permainan, memiliki jenis permainan yang berbeda dan memiliki hasil akhir (skor). Sama halnya dengan modul berbasis *game* ini, *game* akan disajikan sederhana tetapi tetap mengasah ketelitian peserta didik dalam menjalankan *game* yang disajikan, materi akan muncul sebelum *game* disajikan, penyajian *game* berbeda-beda pada *game* latihan dan *game* khusus evaluasi yang dimuat pada tema 8 subtema 1, setiap permainan pada soal latihan juga di batasi dengan adanya waktu. Tingkat kesulitan *game* bertahap dari yang medium hingga ke tingkat yang sulit, jenis permainannya juga ada beberapa jenis yaitu jenis *game quiz*, *Puzzle* dan *game* mencari huruf, di akhir program peserta didik akan mendapatkan nilai sesuai dengan usaha mereka. Modul ini akan membimbing siswa lebih semangat dan aktif saat menjalankan program. Faktor inilah yang membuat pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Game* Pada Tema 8 Subtema 1 Manusia dan lingkungan Untuk Kelas V SDN Sidotopo 4 Surabaya”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil kevalidan dari pengembangan modul berbasis *game* pada tema 8 subtema 1 pada siswa kelas V SDN Sidotopo 4
2. Bagaimana hasil kemenarikan dari pengembangan modul berbasis *game* pada tema 8 subtema 1 pada siswa kelas V SDN Sidotopo 4
3. Bagaimana hasil keefektifan dari pengembangan modul berbasis *game* pada tema 8 subtem 1 pada siswa kelas V SDN Sidotopo 4

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Mengembangkan modul berbasis *game* yang valid dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 kelas V di SDN Sidotopo 4 Surabaya, dilihat dari validasi ahli.
2. Mengembangkan modul berbasis *game* yang menarik dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 kelas V di SDN Sidotopo 4 Surabaya, dilihat dari angket respon siswa.
3. Mengembangkan modul berbasis *game* yang efektif dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 kelas V di SDN Sidotopo 4 Surabaya, dilihat dari tes dan lembar aktifitas siswa dan lembar aktivitas guru.

1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Modul berbasis *game* ini berupa bahan ajar interaktif dengan pemanfaatan aplikasi *software Unity*.

2. Modul berbasis *game* ini di adaptasi dari materi tema 8, subtema 1 yaitu “Manusia dan Lingkungan” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pada pembelajaran ini terdapat beberapa mata pelajaran yaitu PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan Seni Budaya/Prakarya yang terintegrasi pada pembelajaran tematik sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan Indikator yang ditetapkan oleh kurikulum 2013.
3. Modul berbasis *game* yang dikembangkan memuat komponen pembelajaran seperti:
 - a) *Cover/Introduction Section* berisi judul program yaitu tentang tema 8 subtema 1 Manusia dan Lingkungan.
 - b) Kompetensi berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan tujuan pembelajaran untuk tema 8 subtema 1 Manusia dan Lingkungan.
 - c) Profil menyajikan secara singkat tentang identitas pengembang
 - d) *Game* yang disajikan adalah *genre game* Edukasi
 - e) *Game* memiliki tiga level dan satu *game* khusus evaluasi
 - f) Pada setiap level, ada satu materi yang disajikan
 - g) *Game* yang disajikan ada tiga jenis *game*
 - h) Pada setiap *game* ada durasi waktu tertentu
 - i) *Game* pada setiap level harus diselesaikan oleh pemain untuk melanjutkan ke level selanjutnya.
4. Produk modul berbasis *game* ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan bagi siswa.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1) Bagi siswa

Modul berbasis *game* diharapkan siswa lebih mudah memahami materi dan dapat mengeksplor pengetahuannya tentang tema 8 subtema 1 Manusia dan Lingkungan kelas 5 SD.

2) Bagi guru

Modul berbasis *game* dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3) Bagi sekolah

Modul berbasis *game* dapat digunakan sebagai referensi dalam membuat bahan ajar tambahan pembelajaran yang berbasis ICT untuk kegiatan pembelajaran.

4) Bagi peneliti

Modul berbasis *game* dapat menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan terhadap permasalahan di dunia pendidikan secara nyata.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Berikut penjelasan mengenai asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan ini.

1.6.1 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang diyakini benar dan harus dibuktikan kebenarannya yang dituis dalam bentuk

pernyataan (Rofi'uddin, 2017:16). Penelitian ini dapat diasumsikan, bahwa melalui pengembangan Modul berbasis *game* pada tema 8 subtema 1 Manusia dan Lingkungan untuk kelas V sekolah dasar, modul ini dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran tema 8 subtema 1 kelas 5 (lima) SD. Modul ini ditunjukkan langsung untuk peserta didik agar dapat belajar secara mandiri.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penelitiannya. Berikut penjelasan mengenai beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan ini.

- 1) Materi yang dipilih pada tema 8 subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” di karenakan minimnya waktu penelitian dan dari tingkat kerumitan materi.
- 2) Modul berbasis *game* hanya dapat digunakan dengan komputer.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pendefinisian variabel berdasarkan karakteristik yang diamati untuk mempermudah peneliti mengamati objek penelitian (Endra, 2017:123)

1. Modul berbasis *game* merupakan produk yang berbentuk kumpulan *game* dan materi yang dikemas dalam program komputer dengan menggunakan sintaks model pengembangan modul yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan.

2. Materi tema 8 subtema 1 yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu Manusia dan Lingkungan yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yaitu PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan Seni budaya pada kelas 5 SD.