BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini telah membawa perubahan besar ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti cara manusia dalam berinteraksi, bekerja bahkan dalam hal belajar (Safira, 2023). Perkembangan teknologi ini merupakan suatu hal yang tidak bisa kita hindari, karena kemajuan teknologi akan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Soyfan & Hidayat, 2022). Pada konteks pembelajaran, kondisi ini membuka peluang untuk menghadirkan proses belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan pemanfaatan teknologi berbasis digital (Adhwa et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi sehingga pembelajaran relevan dengan perkembangan pada saat ini.

Salah satu upaya untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi adalah dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif sehingga dapat membuat proses belajar menjadi lebih bervariasi (Septiyaningsih et al., 2025). Dengan bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda (Yusuf et al., 2025).

Secara lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap pelajaran (Hirzi & Ibrahim, 2025). Melalui bantuan media yang menarik peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik

dan menumbuhkan rasa senang, yang pada akhirnya dapat mendorong terjadinya peningkatan motivasi belajar peserta didik (Nadila et al., 2023; Rahma, 2024).

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri atau luar diri seseorang sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar (Rifaaldi & Hadijah, 2021). Dorongan yang berasal dari luar biasanya diberikan oleh seorang motivator seperti orang tuanya, guru, konselor dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dalam diri seseorang, disebabkan karena mempunyai keinginan untuk dapat menggapai sesuatu seperti cita-cita, memahami pentingnya pendidikan dan lain sebagainya (Fernando et al., 2024). Oleh karena itu, dorongan yang membuat peserta didik termotivasi saat belajar sangat penting karena berperan dalam membangkitkan semangat, arah, dan ketekunan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikannya.

Manfaat lainnya dari motivasi belajar yang tinggi adalah adanya perilaku disiplin belajar yang mendorong sikap bertanggung jawab, mandiri serta rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik (Mudrik et al., 2023). Dengan adanya motivasi yang tinggi dalam belajar dapat meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar. Selain itu motivasi belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Sebagaimana menurut pendapat Zurriyati & Mudjiran, (2021) semakin tinggi motivasi belajar peserta didik akan berdampak kepada meningkatnya keterlibatan aktif, perhatian terhadap pembelajaran, serta munculnya rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi belajar berkontribusi terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dampaknya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Meski demikian, pada kenyataannya ternyata motivasi belajar peserta didik di kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan masih dalam kondisi rendah. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dan observasi berdasarkan indikator motivasi belajar, didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Data Persentase Masing – Masing Indikator Motivasi Belajar

No	Indikator	Persentase Per Indikator	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	62%	Cukup
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	24%	Sangat Kurang
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	48%	Kurang
4	Adanya penghargaan dalam belajar	62%	Cukup
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	33%	Sangat Kurang
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	38%	Sangat Kurang
Rata – Rata		**45%**	**Kurang**

(Sumber Hasil Observasi Kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan dari keenam indikator motivasi belajar berada pada kategori kurang karena nilai rata-rata motivasi belajar yang diperoleh menunjukkan persentase yang rendah, yaitu kurang dari rentang 55%. Hal ini ditunjukkan dari masing-masing indikator motivasi belajar. Pada indikator pertama yaitu hasrat dan keinginan berhasil, indikator ini memperoleh persentase sebesar 62% dengan kategori cukup, yang dilihat dari usaha peserta didik dalam menyelesaikan tugas dari guru tanpa menunda. Kebanyakan peserta didik berusaha menyelesaikan tugas dengan cepat akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang menunda-nunda tugasnya dan bahkan tidak mengerjakan tugas sama sekali. Indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, diperoleh persentase sebesar 24% dengan kategori sangat kurang, hal ini terlihat dari sebagian besar peserta didik tidak bertanya pada saat penjelasan materi yang diberikan guru. Lalu dari indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan, diperoleh persentase sebesar 48% dengan kategori kurang, hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang terlihat tidak bersemangat saat belajar.

Pada indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar, diperoleh persentase sebesar 62% dengan kategori cukup, hal ini terlihat dari kebanyakan peserta didik saat dipuji guru merasa senang. Kemudian pada indikator kelima yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, diperoleh persentase sebesar

33% dengan kategori sangat kurang, hal ini dilihat dari kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar berkelompok. Kemudian pada indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif, menunjukkan persentase sebesar 38% yang berada pada kategori kurang, terlihat dari kurangnya tingkat fokus peserta didik pada saat belajar. Kondisi rendahnya motivasi belajar pada peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Hal tersebut didasarkan dari data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) menunjukkan sekitar 69,57% peserta didik memperoleh nilai kurang dari KKM. Melihat kondisi ini maka perlu diketahui apa penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik secara lebih lanjut.

Berdasarkan pada hasil observasi dari tanggal 29 September 2025 - 28 November 2025 salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar adalah media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media konvensional. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 November 2025 dengan wali kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan yaitu Ibu Elvi Susanthy, S.Pd. yang menyatakan "*Terdapat beberapa peserta didik yang motivasi belajarnya rendah khususnya pada mata pelajaran IPAS karena mungkin peserta didik masih kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan kurangnya media yang mempresentasikan terhadap materi".* Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan terdapat permasalahan mengenai kurangnya motivasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan karena kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan kurangnya penggunaan media yang mempresentasikan terhadap materi. Padahal penggunaan media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret serta menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga media pembelajaran dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. (Ali et al., 2025). Maka dari itu salah satu upaya yang ditawarkan peneliti untuk menangani permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker.

Game edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan untuk pembelajaran yang dapat menambah wawasan pengetahuan namun juga menghibur (Diningsih & Wardani, 2021). *Game* edukasi yang memadukan antara permainan dan pengetahuan akan materi yang dirancang khusus sehingga dapat mengubah pembelajaran menjadi pengalaman interaktif dan menarik. Pengalaman yang interaktif ini akan merangsang partisipasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan, dan merangsang motivasi dirinya untuk memahami dan menguasai topik pembelajaran (Fitriani et al., 2023). Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, akan memberi dorongan kepada peserta didik untuk terus belajar tanpa adanya rasa tekanan. Salah satu bentuk media pembelajaran *game* edukasi adalah *Game* bergenre *Role-Playing Game* yang dikembangkan menggunakan *software* RPG Maker.

RPG Maker merupakan sebuah *software* yang khusus digunakan untuk membuat *game* RPG, pada RPG Maker sudah terdapat parameter perhitungan, pengaturan aktor *game*, algoritma penyusunan jalan cerita per *scene* dan efek sihir yang mendukung jalannya *game* sehingga mempermudah dalam membuat *game* (Kaban & Syahputra, 2021). *Game* bergenre RPG adalah jenis permainan di mana pemain memerankan karakter tertentu dan sesuai jalan cerita yang dirancang untuk tujuan tertentu. Pada konteks pembelajaran pemanfaatan *game* edukasi berbasis RPG Maker menawarkan banyak kelebihan sebagaimana dari hasil penelitian Nur Septiyaningsih et al., (2025) yang menyatakan bahwa dengan belajar dari RPG Maker MV peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, belajar menjadi menyenangkan dan lebih memahami materi. Oleh karena itu penggunaan RPG Maker dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Meski demikian guru kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan belum pernah menggunakan RPG Maker dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan hasil wawancara yang menyatakan bahwa "*saya belum pernah memakai RPG Maker pada pembelajaran*". Melihat berbagai keunggulan dari penggunaan *game* RPG Maker pada pembelajaran, maka diperlukan upaya pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker pada sekolah ini.

Berdasarkan permasalahan di atas dan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan. Maka perlu adanya upaya untuk mengembangkan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis RPG Maker. Oleh karena itu peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker Pada Materi Lempeng Bumi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Awirarangan"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah :

1. Motivasi belajar peserta didik di kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan masih dalam kondisi rendah.
2. Rendahnya motivasi belajar pada peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar.
3. Media pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional.
4. Kurangnya media yang mempresentasikan terhadap materi.
5. Belum dikembangkannya media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis RPG Maker.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi ruang lingkupnya agar penelitian lebih terfokus dan mendalam. Maka batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dibatasi pada penggunaan *Game* Edukasi RPG Maker sebagai media pembelajaran.
2. Produk pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker terbatas pada materi Lempeng Bumi yang terdapat pada Topik C Bab IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V.
3. Subjek dan konteks penerapan produk pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker hanya terbatas pada peserta didik Kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis RPG Maker pada materi lempeng bumi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis RPG Maker pada materi lempeng bumi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan ?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk :

1. Menghasilkan *Game* Edukasi RPG Maker pada materi lempeng bumi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan yang layak.
2. Menghasilkan *Game* Edukasi RPG Maker pada materi lempeng bumi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan yang efektif.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Game* Edukasi RPG Maker berupa :

1. Media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker adalah sumber belajar tambahan bagi peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Awirarangan untuk meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah dalam memahami materi pada mata pelajaran IPAS mengenai materi lempeng bumi.
2. Media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker adalah sebuah *game* bergenre *Role-Playing Game* atau bermain peran yang akan dikemas untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan memotivasi peserta didik dalam belajar. RPG Maker merupakan *software*

yang khusus digunakan untuk membuat *game* RPG, dalam pengembangan *game* ini menggunakan RPG Maker versi RPG Maker MV. Media *Game* Edukasi RPG Maker ini bisa digunakan pada perangkat laptop dengan menginstal aplikasi dari hasil pengembangan *Game* Edukasi ini dan menggunakan *handphone* dengan bantuan aplikasi *apk-signer*.

3. Media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker dirancang dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi RPG Maker MV, selain itu dilengkapi dengan video pembelajaran dari *youtube* sebagai materi tambahan serta penggunaan canva dalam mendesain cover dan petunjuk penggunaan *game*. Media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker ini terdapat beberapa tampilan, mulai dari menu, pengenalan *game*, petunjuk penggunaan, menjelajahi tempat, materi pembelajaran dan kuis evaluasi yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker ini diharapkan dapat memberikan masukan dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan seiring dengan perkembangan zaman. Selain itu, diharapkan media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya di tingkat dasar sekolah dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis RPG Maker untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus masukan dan umpan balik bagi lembaga untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya serta menjadi sumbang pemikiran bagi peningkatan kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis RPG Maker untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus masukan dan umpan balik bagi lembaga untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya serta menjadi sumbang pemikiran bagi peningkatan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon guru dan sebagai pedoman peneliti untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang inovatif serta mampu memberikan suatu inspirasi dalam memilih media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

H. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur untuk pengembangan media pembelajaran ini yaitu antara lain :

1. Media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker dapat memudahkan peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPAS pada materi lempeng bumi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran *Game* Edukasi RPG Maker dapat mengenalkan kepada peserta didik tentang media pembelajaran berbasis teknologi berupa *Game* Edukasi yang menyenangkan.