

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan senantiasa mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Pada saat ini pendidikan abad ke-21 mengemukakan sebagai respon terhadap perubahan global, teknologi yang cepat, dan munculnya tuntutan keterampilan baru. Pendidikan pada abad ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menekankan pada teknologi, pengembangan keterampilan kritis dan kreativitas. Pembelajaran Abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21, keterampilan berpikir yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pendidikan pada abad 21 adalah berpikir kreatif, kritis, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Mu'minah & Suryaningsih, 2020: 66).

Peran teknologi dalam pendidikan abad ke-21 yaitu untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang relevan, dinamis, dan sesuai dengan tuntutan zaman modern. Teknologi menjadi landasan utama, memberikan aksesibilitas yang lebih luas terhadap informasi dan memungkinkan keterlibatan siswa melalui pengalaman pembelajaran interaktif. Pada penggunaan teknologi yang paling menonjol dalam penggunaan dalam dunia pendidikan adalah sebagai media pembelajaran. Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang nyaris tidak dapat di pisahkan, penggunaan teknologi yang begitu di minati banyak orang, membuat teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik dan guru (Suminar, 2019: 774).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran, kemudian manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat menyediakan penyeragaman dalam penyampaian materi, mencegah kebosanan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Haryadi et al., 2021: 69).

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif dengan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berfokus pada diri sendiri. Media tersebut menjadi alat yang efektif dalam membentuk kemandirian belajar siswa, memberikan mereka kontrol lebih besar terhadap proses pembelajaran dan merangsang partisipasi aktif dalam penyerapan materi. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa (Supartini, 2016: 278).

Namun pada kenyataannya dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Maleber masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan teknologi. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Maleber yang menyatakan bahwasannya *“Kalau media pembelajaran kadang-kadang ibu menggunakan bahan yang ada. Sebetulnya ingin menggunakan infocus tapi belum terwujud”*. Minimnya penggunaan media pembelajaran ini mengakibatkan rendahnya kemandirian belajar siswa.

Akibat dari rendahnya kemandirian belajar pada siswa sekolah dasar berdampak pada perilaku tidak jujur atau kecenderungan menyontek yang menjadi budaya, baik saat menyelesaikan tugas maupun mengikuti ujian. Kebiasaan menyontek ini muncul karena kurangnya persiapan, tidak memahami konsep yang diajarkan, serta rendahnya kesiapan mental siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rafika, Israwati, & Bachtiar (2017: 117), siswa yang kurang mandiri dalam pembelajaran cenderung tidak menyelesaikan tugas, baik yang diberikan di sekolah maupun di rumah, dan cenderung hanya berbicara dan bermain saat guru sedang menjelaskan. Hal ini menjadi indikasi mengapa kemandirian belajar sangat penting untuk ditanamkan, karena siswa yang mandiri memiliki kemampuan mengembangkan diri dan lebih disiplin. Kemandirian ini juga memiliki sifat yang bersifat permanen jika ditanamkan sejak usia dini.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil wawancara pada guru kelas V SDN Maleber yang mengatakan bahwa *“untuk kemandirian sendiri*

memang sebagian siswa masih terbelang belum mandiri, misalnya seperti ketika guru meninggalkan kelas dan siswa diberi tugas pengganti kebanyakan siswa di sini (kelas V SDN Maleber) akan menunggu hasil tugas temannya lalu menyalin jawaban tugas tersebut". Untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dibutuhkan motivasi yang kuat agar peserta didik dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri (Firdaus et al., 2021: 2). Motivasi belajar tersebut bisa diberikan dengan melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu salah satu inovasi yang di tawarkan untuk menangani permasalahan kemandirian belajar siswa adalah dengan menggunakan *game edutainment* berbasis RPG Maker.

Game adalah sarana hiburan yang dapat mengasah kemampuan dan juga bisa dijadikan media pembelajaran dan pendidikan (Arpiansah et al., 2021: 88). *Game* memiliki karakteristik yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan, dan bersifat kolaboratif, sehingga menjadi aktivitas yang digemari oleh banyak orang. Melalui karakteristik ini, *game* dianggap sebagai bentuk permainan yang menarik, menyenangkan, dan mampu menghibur baik pemainnya maupun orang yang menyaksikannya.

Selanjutnya Faturahmah et al., (2021: 17) menyatakan bahwa "*edutainment comes from the words education and entertainment*". *Game Edutainment* dipandang sebagai sebuah pendekatan gabungan edukasi dan hiburan. *Game* edukasi adalah suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil (Galih Pradana & Nita, 2019: 50). Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa *game edutainment* adalah jenis permainan yang dirancang untuk menyajikan konten pendidikan atau pembelajaran sambil tetap memberikan pengalaman hiburan kepada pemain. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga pemain dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, atau pengetahuan mereka dalam berbagai bidang.

RPG Maker MV adalah salah satu *game engine* yang bisa dipakai developer pemula untuk membuat *game* bergenre RPG atau sejenisnya. Sedangkan *game* RPG adalah sebuah *game* yang pemeran didalamnya memerankan tokoh fiktif yang berkolaborasi untuk bisa membentuk sebuah alur cerita (Andika, 2022: 9–10). *Game edutainment* berbasis RPG Maker menawarkan pengalaman bermain yang menyenangkan sambil memberikan manfaat pendidikan yang substansial. Melalui fokus kesenangan bermain, permainan ini dirancang untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan diberbagai bidang seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, sejarah, dan lainnya. Berdasarkan berbagai bidang di atas, bahasa merupakan salah satu yang menjadi objek menarik. Mata pelajaran yang membahas mengenai kebahasaan adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia sebagai subjek penelitian ini dipertimbangkan karena Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran inti yang diberikan disemua tingkat pendidikan di Indonesia. Selain itu, Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memberikan landasan penting untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, teknologi, aspek-aspek yang menjadi fokus utama pendidikan abad ke-21. Akan tetapi nyatanya pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar tidak selalu berjalan lancar karena adanya hambatan dalam proses pembelajaran. Hambatan tersebut mengakibatkan rendahnya literasi masyarakat Indonesia dibandingkan beberapa negara lain di dunia.

Berdasarkan hasil survei *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2016 menyatakan bahwa indeks tingkat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Selain itu, hasil survei tingkat literasi dunia yang diselenggarakan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 yang dirilis oleh *Organization For Economic Co-operation and Deveplopment* (OECD) menunjukkan Indonesia berada pada peringkat ke-71 dari 77 negara yang mengikuti survei (Ilham, 2022: 2–3).

Oleh karena itu, dengan melibatkan siswa kelas V SDN Maleber dalam pengembangan *game edutainment* berbasis RPG Maker pada materi belajar berwirausaha dalam Bahasa Indonesia diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan minat baca dan kemandirian belajar mereka. Melalui pemanfaatan media yang menarik seperti *game edutainment*, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep berwirausaha, dan secara bersamaan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Sesuai pada permasalahan di atas, media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker belum pernah dikembangkan di SD Negeri Maleber. Oleh karena itu peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Game Edutainment Berbasis Rpg Maker Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Pada Materi Belajar Berwirausaha Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Maleber”**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan media pembelajaran di SD masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan teknologi.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan rendahnya kemandirian belajar siswa.
3. Pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar tidak selalu berjalan lancar.
4. Indeks tingkat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001%.
5. Belum dikembangkannya media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana *game edutainment* berbasis RPG Maker pada materi Belajar Berwirausaha di kelas V SDN Maleber yang layak?

2. Bagaimana *game edutainment* berbasis RPG Maker pada materi Belajar Berwirausahaha di kelas V SDN Maleber yang efektif?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker pada materi Belajar Berwirausahaha di kelas V SDN Maleber yang layak.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker pada materi Belajar Berwirausahaha di kelas V SDN Maleber yang efektif.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru dan Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan meningkatkan wawasan guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan *game edutainment* berbasis RPG Maker ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon pendidik.