

# BAB I

## PENDAHULUAN

Terdapat sepuluh hal utama yang akan di bahas pada bab ini, diantaranya latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan, manfaat hasil pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan kini berkembang semakin pesat, terdapat beragam metode-metode baru dalam pengajaran yang bertujuan untuk membuat pebelajar semakin maksimal dalam menerima maupun menggali informasi baru. Tidak hanya metode, sistem pembelajaran sekarang ini pun sudah semakin beragam seiring dengan kebijakan baru yang muncul. Memanfaatkan teknologi dalam dunia dapat membawa dampak baik bagi pihak sekolah maupun peserta didik itu sendiri bila dapat diorganisir dengan baik (Miasari, R. S., et al. 2022). Teknologi dalam pendidikan adalah perubahan terbesar dalam pengajaran yang pernah kita lihat (Nurillahwaty, E. 2022). Selama bertahun-tahun, pembuat kebijakan, guru, orang tua, dan siswa sama-sama telah menimbang potensi manfaat teknologi dalam pendidikan terhadap risiko dan konsekuensinya.

Melihat perkembangan pendidikan khususnya pada pembelajaran muatan lokal yaitu Bahasa Bali kini keberadaanya semakin terpinggirkan. (Utami Asih and

Ni Nyoman Ganing 2022) mengungkapkan bahwa faktor globalisasi mengakibatkan minat anak-anak dalam belajar bahasa Bali berkurang. Globalisasi tersebut perlahan-lahan akan mengikis kearifan lokal budaya Bali akibat pengaruh luar yang dibawanya. Beberapa kekhawatiran telah berkembang di masyarakat, termasuk bahasa Bali yang lebih diabaikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Bali, dan bahkan klaim yang lebih ekstrim bahwa bahasa Bali sebagai bahasa etnis akan "mati" pada tahun 2041 (Ariasa et al. 2006 dalam Ariasa). Tak hanya itu, sistem pembelajaran pun turut menjadi alasan dari minimnya kemauan anak-anak untuk mempelajari Aksara Bali. Proses belajar mengajar yang menggunakan media konvensional seperti ceramah dan elemen teks lebih mendominasi lembar kerja peserta didik menjadi kurang menarik dan membosankan. Motivasi siswa untuk menggunakan bahasa Bali juga rendah, motivasi sangatlah berdampak untuk kejayaan dan gagalnya proses pembelajaran hal ini disebabkan pengemasan pembelajaran yang kurang menarik (Wiweka, Mahadewi, and Suwatra 2021).

Menanggapi hal tersebut, pemerintah menerbitkan Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 1 Tahun 2018 tentang Bahasa, Aksara, dan Sastra, yang mengamanatkan bahwa mata pelajaran bahasa Bali dimasukkan dalam kurikulum lokal di semua tingkat pendidikan di wilayah Provinsi Bali. Hal ini dilakukan dalam upaya melestarikan, memajukan, dan memanfaatkan bahasa, aksara, dan sastra Bali (Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, 2018). Tujuan dari aturan ini adalah untuk memastikan bahwa bahasa dan budaya Bali dikenal oleh generasi mendatang dengan menempatkan tanggung jawab pengajaran bahasa di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Karena aksara Bali memegang nilai-nilai yang terkait dengan

identitas Bali dari zaman kuno, sangat penting bahwa tulisan Bali dilestarikan (Sulaksana, Agustini, and Pradnyana 2021).

Keberhasilan peraturan tersebut tergantung pada kemampuan siswa dalam berhasil menguasai isi mata pelajaran bahasa Bali. Pencapaian tujuan pembelajaran difasilitasi oleh materi yang mudah dipahami dan dipelajari siswa. Ketika belajar dapat mengakomodasi sebagian besar gaya belajar siswa dan menjadi proses yang menyenangkan bebas dari tekanan belajar, siswa akan merasa lebih mudah untuk menguasai topik materi.

Kenyataannya tidak cukup hanya dengan memberikan pembelajaran yang berkelanjutan saja, namun jika tidak diimbangi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik maka siswa tidak akan mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Rendahnya minat siswa belajar bahasa Bali sangat berimbas pada semakin rendahnya pemakaian bahasa Bali pada kalangan siswa. (Pradnya and Ardiyasa 2021).

Pada kenyataannya, belajar bahasa Bali di sekolah tidak berjalan sesuai harapan, ini terjadi di SD Mutiara Singara selaku tempat penelitian. Sekolah ini adalah salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Jl. Ngurah Rai No. 25, Banjar Tegal, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali setelah dilakukan wawancara dengan Guru Wali kelas IV atas nama Desak Putu Suwarni, A. Ma. Pd, diketahui bahwa siswa masih susah untuk memahami materi bahasa Bali dengan cepat hal tersebut disebabkan karena siswa perlu diterjemahkan terlebih dahulu ke bahasa Indonesia. Selain itu, kurangnya media ajar membuat gurupun tidak bisa mengkreasikan proses pembelajaran, pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa LKS dan buku paket saja. Ibu Desak mengungkapkan materi yang

paling sulit diajarkan kepada siswa adalah materi yang ada di BAB 3 yaitu aksara bali.

Siswa kelas IV SD Mutiara Singaraja diberikan kuesioner tentang penggunaan handphone berdasarkan hasil observasi yang dilakukan. Sebanyak 15 anak (75%) sudah memiliki ponsel sendiri, menurut hasil kuesioner yang diberikan kepada 20 siswa, lima siswa (25%) masih menggunakan ponsel orang tua mereka. Ada keterputusan antara harapan dan kenyataan tentang kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif dalam kegiatan kelas, dengan anak-anak generasi alfa sudah siap untuk belajar melalui teknologi. Sebagai akibatnya, siswa kesulitan untuk menguasai informasi dalam materi bahasa Bali.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Menurut (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011) dalam Dila 2020) tiga kategori media pembelajaran telah ditetapkan berdasarkan sifatnya: 1. Media auditif (hanya yang dapat didengar) 2. media visual (media yang hanya dapat dilihat) dan 3. Media audiovisual (media yang menggabungkan aspek suara dan visual). Ketika digunakan dalam proses pendidikan, media dapat membangkitkan emosi, pikiran, kemauan, dan perhatian siswa, yang akan memotivasi mereka untuk berpartisipasi dan terlibat dalam materi (Hamid, 2020; Nurdyanshah, 2019). Materi audio-visual semakin banyak digunakan untuk tujuan pendidikan akhir-akhir ini, *game* merupakan media audio visual yang bisa menjadi salah satu alternatif. *Game* adalah alat yang berguna untuk pendidikan. Disebut sebagai permainan edukasi ketika digunakan sebagai alat pembelajaran. *Game* yang dibuat untuk meningkatkan dan memfasilitasi pembelajaran disebut sebagai *game* edukasi

(Oktariyanti et al., 2021; Amami Pramuditya et al., 2017). Penerapan media *game* edukasi di dalam dunia pendidikan akan mendorong retensi siswa terhadap pembelajaran yang dipelajari serta membuat siswa lebih santai dan tidak tegang ketika proses belajar karena desain pembelajaran adalah sambil bermain (Windawati & Koeswanti, 2021; Mulyatun et al., 2021). Pemanfaatan permainan edukatif di kelas adalah pilihan metode mengajar guru yang berbasis digital untuk memudahkan pendidik dalam melibatkan anak-anak dalam proses pembelajaran di kelas dan siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan masalahnya sendiri (Candra & Rahayu, 2021; Lina & Sundari, 2020).

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner penggunaan *smartphone*, diketahui bahwa sebanyak 11 orang siswa (55%) sudah mulai menggunakan *smartphone* sejak mulai masuk sekolah dasar, sebanyak 5 orang siswa (25%) mulai menggunakan *smartphone* sejak taman kanak-kanak dan sisanya sebanyak 4 orang siswa (20%) menggunakan *smartphone* mulai 1 tahun yg lalu. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi. Bahkan data kuesioner menunjukkan 50% siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.

Jika dilihat kembali, aksara bali sudah mulai diajarkan sejak bangku sekolah dasar dan usia anak sekolah dasar tergolong masih menyukai hal yang bersifat menyenangkan dan masih erat dengan kegiatan bermain. Pada usia tersebut anak cenderung lebih menyukai dan lebih mudah menangkap informasi dengan menampilkan objek visual yang memiliki gambar dan warna yang dapat menarik perhatian mereka. Maka dari itu, salah satu media yang dapat menggabungkan teknologi permainan dengan visual yang disukai anak-anak adalah *game*.

Dilihat dari penyebaran kuesioner tipe gaya belajar diketahui bahwa 12 orang dari 20 orang siswa di kelas empat atau 60% siswa kelas empat di SD Mutiara Singaraja menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat jika mereka mendengar dan melihat sedangkan 8 orang siswa lainnya atau 40 % siswa memilih lebih mengingat dengan cara menulis, ini mendandakan gaya belajar siswa mengarah pada tipe audio visual. Dari hasil kuesioner juga didapatkan bahwa 10 orang (50%) siswa lebih menyukai belajar dengan bermain, 8 orang (40%) siswa lebih menyukai belajar dengan gambar dan 2 orang (10%) siswa menyukai belajar dengan musik. Kesimpulannya adalah gaya belajar siswa adalah audio visual dan menyukai kegiatan belajar dengan permainan sehingga *game* edukasi menjadi pilihan yang tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

*Game* dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak karena mampu meningkatkan keterampilan kognitif, seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. Selain itu, hadiah atau positive feedback yang didapatkan setiap interaksi kecil didalam *game* dapat memotivasi untuk semakin ingin mendalami *game* tersebut. Menurut Wahono (dalam Agustani 2016) mengemukakan bahwa permainan adalah kegiatan terorganisir atau seni terstruktur yang biasanya digunakan untuk hiburan tetapi juga dapat digunakan sebagai alat pengajaran. Banyak orang menggemari *game* karena menyenangkan, memotivasi, membuat ketagihan, dan kolaboratif. Permainan adalah hal yang menarik dan menyenangkan.

*Game* edukasi dipilih sebagai salah satu sarana atau media pembelajaran yang tepat didasarkan juga atas banyaknya hasil penelitaian tentang keefektifan media *game* edukasi yang berhasil. Salah satu contohnya ialah penelitaian yang dilakukan oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Desain Bali pada Tahun 2020, dengan

pengembangan *Game* edukasi Belajar Bahasa Bali hasil penelitian tersebut menerangkan bahwa belajar yang menyenangkan adalah konsep yang tepat untuk menarik minat belajar anak-anak. Dengan tingginya minat belajar siswa maka akan meningkatkan hasil belajar pula.

Peserta didik juga harus mampu belajar secara maksimal dan mandiri. Syarat dasar yang perlu dipenuhi oleh peserta didik ialah mempunyai keahlian dan keterampilan mengontrol aktivitas belajarnya, mengendalikan tingkah laku dalam belajar, mempunyai tujuan serta arah yang jelas dan sumber penunjang belajar. Mampu mengatur diri sendiri disebut dengan *self regulation*. *Self regulation* adalah hal yang penting bagi siswa untuk proses belajarnya. Pengaturan diri yang baik akan membawa kehidupan menjadi terstruktur dan memiliki arah yang jelas sehingga berdampak pada optimalnya hasil belajar. Dengan demikian, pengaturan diri dalam belajar dikenal dengan istilah *self regulated learning*.

Berbeda halnya dengan kondisi di lapangan, *self regulated learning* belum maksimal dimiliki oleh siswa. Berdasarkan angket *self regulated learning* yang telah disebar didapatkan data sebanyak 45% siswa belum merencanakan jadwal belajarnya, 50% siswa jarang cenderung tidak pernah mengecek kemajuan belajarnya, sebanyak 75% siswa hanya sekedar menyelesaikan tugas yang terpenting terkumpul, sebanyak 50% siswa kurang mampu memutuskan strategi belajar yang tepat untuk dirinya sendiri, dan 80% siswa jarang dan cenderung tidak pernah mengunjungi perpustakaan sebagai sumber belajar.

*Self-regulated learning* didefinisikan sebagai tingkat atau nilai yang menggabungkan perilaku siswa dalam proses pembelajaran bersama dengan motivasi dan proses metakognitif. Frasa ini dapat dipahami bahwa siswa secara

aktif dan mandiri melakukan proses pembelajaran melalui motivasi, kognisi, pemantauan perilaku, regulasi, dan kontrol dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran. Zeidner,dkk (2000) dalam (Bantali 2015) kongnitif, afektif, motivasi dan perilaku merupakan empat aspek yang ada dalam *self regulated learning*, aspek-aspek tersebut akan memberikan dampak pada individu untuk mampu menelaraskan perilaku dan tujuannya agar bisa mendapatkan apa yang diinginkan. *Self regulated learning* (SRL) adalah pembelajaran yang terjadi dari pikiran, perasaan, strategi, dan perilaku pelajar yang ditujukan untuk mencapai tujuan mereka. SRL membutuhkan kognisi, metakognisi, dan motivasi untuk membangun pemahaman tentang bahan pembelajaran, dan memiliki aturan untuk memahami materi yang diberikan (Naatonis et al. n.d.).

Aspek *self regulated learning* yang terdapat dalam *game* edukasi dapat mendorong seseorang untuk mengembangkan kemampuannya secara penuh sehingga dapat menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran. Kombinasi dari media gamifikasi dan SRL dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa dapat memilih tujuan belajar mereka sendiri, memantau kemajuan mereka, dan menyesuaikan strategi belajar mereka, semuanya sambil bermain *game* yang menantang dan memotivasi. Dengan begitu pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan siswa akan lebih terlibat dengan proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang terdapat didalamnya. (Naatonis et al. n.d.)

Sejalan dengan definisi Teknologi Pendidikan Tahun 2004 oleh AECT yaitu “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate*



*technological processes and resources.*” Definisi tersebut menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan paraktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Jelas bahwa tujuan utamanya untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien dan menarik/*joyfull*) dan meningkatkan kinerja. Media pembelajaran yang dikembangkan mulai dari warna, grafik, animasi, dan musik dalam media semuanya dibuat dengan sepadan dan harmonis. Ketika latar belakang hitam, huruf menggunakan warna-warna terang untuk memecah kemonotonan media (Sudarma, Tegeh, & Prabawa, 2015).

Pemberian media interaktif kepada siswa memungkinkan mereka belajar secara mandiri dan efektif serta efisien. Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif yang membangun pengetahuan dan kemampuan yang sudah ada, didorong oleh niat atau motivasi untuk memperoleh kemampuan tertentu untuk mengatasi suatu masalah (Firmadani 2020). Penting untuk mendorong pembelajaran mandiri siswa dengan membuat belajar lebih mudah bagi mereka. Akibatnya, siswa akan dapat membangun rasa akuntabilitas mereka, memperoleh keterampilan baru, memecahkan masalah, mengambil keputusan, berpikir kritis dan kreatif, memiliki rasa percaya diri yang kuat, dan siap untuk belajar mandiri (Martinis Yamin dalam Lolita Nora Br Tarigan 2021).

Oleh karena itu, menggunakan materi pembelajaran mutakhir, seperti permainan edukatif yang dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar, adalah salah satu cara untuk memerangi pembelajaran yang kurang efektif dan beragam di kelas IV di SD Mutiara Singaraja. Penulis tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul “**Pengembangan *Game* Edukasi Goak Bali Berbasis Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan latar belakang yang disajikan diatas, berikut merupakan identifikasi masalah yang didapatkan.

1. Kesulitan siswa untuk mempelajari materi khususnya pada materi Bahasa Bali pada Bab tiga yang membahas Aksara Bali, hal tersebut mengakibatkan hasil belajar yang rendah.
2. Pembelajaran hanya berpatok pada sumber belajar konvensional seperti buku paket dan LKS, hal tersebut mengakibatkan peserya didik cepat jenuh dalam belajar.
3. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan berbasis digital masih belum optimal.
4. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik belum terpenuhi.
5. Tingkat *self regulated learning* siswa masih rendah, terutama pada aspek kurangnya perencanaan belajar, tidak memonitor kemajuan belajar, belum mampu membuat keputusan, dan tidak ada motivasi untuk mendapat skor yang tinggi serta malas mencari sumber belajar.
6. Belum adanya media *game* edukasi yang dapat menunjang kegiatan belajar bahasa bali.

7. Belum adanya media pembelajaran yang mampu memberikan gabungan visual dan teks yang efisien dalam pemanfaatannya dan fleksibel dalam penggunaannya.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Sangat penting untuk melakukan pembatasan masalah mengingat keterbatasan pengetahuan, keahlian, waktu, dan sumber daya peneliti sehingga studi yang akan dilakukan lebih terarah dan untuk memperoleh kedalaman kajian dan menghindari perluasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis *self regulated learning*.
2. Materi bab 3 dalam buku Bahasa Bali yakni Aksara Bali akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

### 1.4 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah yang dapat dirumuskan untuk penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan dan proses pengembangan media *game* edukasi Aksara Bali berbasis *Self regulated learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas media *game* edukasi Aksara Bali berbasis *Self regulated learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *game* edukasi Aksara Bali berbasis *Self regulated learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yang didasarkan dari rumusan masalah yang disajikan di atas ialah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancangan dan proses pengembangan media *game* edukasi Aksara Bali berbasis *Self regulated learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas media *game* edukasi Aksara Bali berbasis *Self regulated learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Untuk menguji efektivitas penggunaan media *game* edukasi Aksara Bali berbasis *Self regulated learning* pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

### 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Secara teoritis maupun praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

1. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan, yang mengembangkan *game* edukasi dalam muatan pelajaran lokal materi Aksara Bali.
2. Menggambarkan desain *game* dalam materi Aksara Bali.
3. Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat berguna dalam muatan pelajaran lokal materi Aksara Bali dan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan *game* edukasi dalam pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis pengembangan ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, siswa dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini dengan memiliki akses ke kesempatan belajar yang lebih kreatif, menyenangkan, dan relevan, yang akan meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka untuk belajar khususnya muatan lokal materi aksara Bali dan menambah ketertarikan selama belajar dengan penerapan media *game* edukasi.
2. Bagi guru, temuan penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada guru saat mereka melakukan berbagai inisiatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Mereka juga dapat menggunakan media ini sebagai jenis media alternatif untuk bahan ajar sehingga diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi aksara Bali.
3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi untuk mengambil suatu kebijakan dengan upaya menyediakan fasilitas media pembelajaran. Diharapkan pula dapat meningkatkan kualitas kinerja guru serta meningkatkan mutu sekolah serta kemampuan para peserta didiknya.

4. Bagi peneliti lain, dapat memberikan pengetahuan lebih terkait media pembelajaran menggunakan *game* edukasi dan sebagai pendorong dan memotivasi untuk selalu berkarya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran berupa *game* edukasi dengan mengambil materi Aksara Bali dan menggunakan basis *self regulated learning* adalah produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Adapun spesifikasi yang diharapkan dari pengembangan media ini sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan adalah media *game* edukasi dengan nama produk “GoAk Bali” memiliki arti “Jago Aksara Bali” dibuat dengan berbasis *self regulated learning* ditujukan untuk mata pelajaran bahasa Bali kelas IV sekolah dasar.

2. Konten/isi Produk

Materi dalam *game* edukasi jago aksara Bali akan khusus memuat tentang materi yang ada pada mata pelajaran Bahasa Bali bab tiga Aksara Bali kelas IV sekolah dasar.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan media *game* edukasi jago aksara Bali ini yaitu mampu membuat penggunaanya tertarik, menumbuhkan minat serta mendorong motivasi siswa dalam belajar Aksara Bali. Kemandirian belajar siswa akan terdorong dengan *game* edukasi ini, dan siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran tersebut. Media *game* edukasi ini membuat siswa belajar sambil bermain. Selain itu,

produk tidak memerlukan koneksi internet saat dimainkan, ukuran aplikasi tidak terlalu besar sehingga tidak banyak memakan penyimpanan smartphone, dan mudah digunakan karena berisi petunjuk permainan. Terdapat level-level dalam bermain sehingga dapat menantang siswa dan siswa belajar untuk mengatur strategi.

#### 4. *Software*

Software utama yang digunakan untuk membuat media *game* ini adalah Construct 2, dan didukung pula dengan menggunakan *software* tambahan seperti Corel Draw, Canva, dan Kinemaster.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Visual menarik yang disajikan serta sistem permainan yang ditawarkan dalam *game* edukasi yang dikembangkan dapat memberikan situasi dan kondisi belajar yang baru bagi siswa. Media ini juga diharapkan membantu pendidik menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, efektif, efisien, menyenangkan, dan menginspirasi siswa untuk belajar sendiri media ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai alat belajar tambahan untuk meringankan tugas guru dan sebagai fasilitas baru dalam belajar peserta didik. Sehingga penting dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk memfasilitasi pengalaman belajar siswa secara maksimal.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sehubungan dengan tujuan dari dikembangkannya media pembelajaran *game* edukasi maka diasumsikan media pembelajaran ialah alat bantu belajar siswa dalam

proses pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas materi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Sejalan dengan hal tersebut maka asumsi dalam pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ini adalah:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran aksara Bali menggunakan *game* edukasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat memotivasi siswa.
- b. Karena tulisan dan grafik yang diberikan dalam bentuk permainan edukasi menarik, sederhana untuk dipahami siswa dan menyertakan pertanyaan untuk menilai pemahaman siswa, media permainan edukasi membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar mandiri mereka dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar.
- c. Media permainan edukasi ini praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik.
- d. Validator yaitu ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli isi pembelajaran.
- e. Butir dalam instrumen validasi menggambarkan evaluasi/penilaian media secara komprehensif, menerangkan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.



### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk atau media yang dihasilkan berupa media pembelajaran yaitu *game* edukasi. Media hanya dapat diakses di smartphone tipe Android dan Materi yang disajikan didalamnya terbatas hanya pada materi Aksara Bali.
- b. Media hanya mampu dimainkan perindividu (*single player*) artinya media belum mendukung permainan *multiplayer*
- c. Media *game* edukasi belum tersedia di *play store*.
- d. Uji validitas dilakukan pada validitas ahli dan uji coba empiris yang meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan
- e. Uji coba media *game* edukasi dilaksanakan di sekolah dasar Mutiara Singaraja dengan subjek uji coba yaitu siswa kelas IV.

### 1.10 Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahpahaman pembaca, dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah kajian metodis untuk merumuskan, membuat/membangun, mengevaluasi langkah-langkah atau prosedur, tujuan pembelajaran, dan standar efektivitas.
- b. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan mengirimkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menguntungkan di mana penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran dengan cepat dan berhasil dianggap sebagai media pembelajaran.
- c. Puncak budaya Bali adalah aksara Bali. Aksara ini mendapatkan etimologinya dari bahasa Sansekerta, yaitu dari akar kata a "tidak" dan ksara

"termusnahkan". Jadi, aksara adalah sesuatu yang tidak termusnahkan/ kekal/ langgeng, selain disebut huruf. Karena menulis memainkan peran penting dalam merekam dan melestarikan peristiwa komunikasi dalam bentuk rekaman, itulah mengapa dikatakan sebagai sesuatu yang abadi. Kesuraman dan kejayaan masa lalu dapat di jajah kembali dengan bukti-bukti literal yaitu aksara yang ditatah di atas batu hingga ditulis di atas daun lontar dan lempeng tembaga.

- d. Salah satu jenis permainan yang menyenangkan dan mampu memberikan pengetahuan kepada penggunanya adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah salah satu jenis media pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Jenis media ini sering digunakan untuk mendorong penggunaannya untuk belajar sambil bersenang-senang.
- e. Pengendalian diri, disiplin diri, dan *self directed* adalah beberapa istilah yang erkait dengan *self regulated learning*. Namun, semua istilah itu menandakan hal yang berbeda. Kapasitas untuk secara aktif terlibat metakognisi, motivasi dan perilaku selama proses pembelajaran di kenal sebagai *self regulated learning*. Merencanakan, mengatur, mengarahkan diri sendiri, memantau diri sendiri, dan menilai diri mereka sendiri diberbagai tingkatan dari apa yang mereka pelajari, adalah teori metakognitif *self regulated learning*. Dari sudut aspek motivasi, mereka sendiri percaya bahwa mereka mampu, mandiri dan otonom. Dalam aspek perilaku, siswa yang memiliki *self regulated learning* dalam dirinya memilih, mengatur, dan merancang lingkungan mereka untuk situasi pembelajaran yang terbaik.