BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada situasi pandemi covid-19 seperti saat ini, pendidikan merupakan salah satu bidang yang terkena dampaknya. Sesuai surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (covid-19), proses pembelajaran selama situasi pandemi covid-19 dilaksanakan melalui daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring ini menyebabkan terjadinya kejenuhan pada siswa, karena siswa terbiasa melakukan interaksi dengan teman-teman dan gurunya (Purwanto, 2020). Selain itu pembelajaran daring menyebabkan siswa cepat bosan, apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan cara pemberian tugas setiap harinya (Putria, 2020). Kejenuhan dan kebosanan yang terjadi pada siswa selama pembelajaran daring tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain menyebabkan guru harus pandai dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Suhada, 2017). Apabila ditelusuri dari segi perkembangan kognitifnya, siswa sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun masih berada pada tahap operasional konkret (Piaget dalam Rusman, 2017:124). Pada tahapan ini

kemampuan kognitif siswa masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret, sehingga siswa mengalami kesulitan saat mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak (Wahidi, 2019). Hal tersebut menyebabkan pembelajaran matematika di kelas tinggi (IV, V, dan VI) dipisahkan dari pembelajaran tema, agar mata pelajaran matematika dapat dipelajari secara mendalam. Salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang diajarkan di kelas IV sekolah dasar adalah keliling dan luas bangun datar yang terdiri dari segitiga, persegi dan persegi panjang. Guru dalam mengajarkan materi matematika memerlukan bantuan media pembelajaran untuk memanipulasi konsep yang abstrak menjadi konkret dan untuk memperjelas materi yang disampaikan.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) media pembelajaran kini telah berkembang dengan memanfaatkan fleksibelitas komputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar, dalam hal ini yang dimaksud adalah multimedia pembelajaran. Fleksibelitas komputer memberikan banyak manfaat dalam perkembangan media pembelajaran karena dapat memasukan video, audio dan elemen-elemen grafis, bentuk-bentuk tampilan dan proses pembelajaran (Lee dan Owens, 2004). Salah satu model multimedia pembelajaran menurut Hannafin and Peck (1998) adalah model *games* (permainan). Model *games* (permainan) ini merupakan pendekatan motivasional yang bertujuan untuk memberikan penekanan pada pengembangan, penguatan, dan penemuan hal-hal baru bagi siswa dalam belajar. Selain itu model *games* ini bersifat fleksibel, menyenangkan karena dilakukan dengan cara bermain dan tidak terpaku hanya pada materi serta soal-soal, model *games* ini juga dapat membangun rasa kompetisi

yang baik antarsiswa. Hasil dari survei yang dilakukan salah satu studio *game* di Indonesia yakni Agate Studio menunjukan bahwa *game* dengan genre *RPG (Role Play Game)* berada pada tingkat pertama dengan persentase 46%. Kelebihan dari *game* dengan genre *RPG* ini adalah dapat menampilkan gambar dengan menarik dan pemain dalam hal ini siswa dapat mengontrol suatu karakter dalam sebuah cerita pada *game*.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara bersama guru kelas IV A dan pemberian kuisioner kepada siswa kelas IV A di SD Negeri 3 Sesetan, diperoleh informasi sebagai berikut. Pertama berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran matematika untuk materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas pada alat peraga bangun datar serta video bangun datar untuk pembelajaran daring. Selain itu guru mengalami kesulitan dalam membuat variasi media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring dikarenakan kurangnya pemahaman terkait pembuatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, sehingga guru cenderung hanya menggunakan media pembelajaran yang berupa video. Dari hasil pengamatan guru selama melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa video, terdapat beberapa siswa yang tidak menonton video dan tidak melihat petunjuk dari tugas yang diberikan, siswa cenderung hanya mengandalkan informasi dari orang tua mereka. Kedua berdasarkan hasil pemberian kuisioner kepada siswa dapat diketahui bahwa selama pembelajaran daring siswa merasa jenuh dan bosan dikarenakan pembelajaran yang dilakukan monoton pada pemberian materi dan tugas serta kurang bervariasinya media

pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu diperoleh informasi bahwa siswa menggunakan ponsel sebagai sarana dalam pembelajaran daring (ponsel milik pribadi atau milik orang tua), terdapat beberapa siswa yang mempunyai dan menggunakan laptop sebagai sarana pembelajaran daring. Terjadi keterbatasan pada kuota internet apabila pembelajaran daring dilakukan melalui pertemuan menggunakan aplikasi *zoom* atau *google meet*, dan siswa merasa lebih tertarik apabila pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *game* (permainan) daripada hanya menggunakan media berupa video atau terpaku pada materi yang ada dibuku atau catatan serta ringkasan materi yang dikirim melalui aplikasi *whatsapp.*

Dari hasil pra penelitian tersebut dapat diketahui bahwa memang sudah ada penggunaan media pembelajaran untuk materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV SD Negeri 3 Sesetan. Namun dikarenakan pembelajaran kini dilaksanakan melalui daring atau pembelajaran jarak jauh, maka dibutuhkan pengembangan multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa secara fleksibel baik pada saat pembelajaran daring maupun luring, sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Maka dari itu diupayakan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Role Play Game* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan". Pengembangan multimedia pembelajaran ini didasarkan pada model Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahap utama yakni tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi yang mana pada setiap tahapannya melibatkan proses evaluasi dan revisi (Hannafin and Peck dalam Tegeh, 2014). Pemilihan model Hannafin and Peck didasarkan atas

pertimbangan pada luaran yang dihasilkan oleh penelitian ini yakni sebuah produk multimedia pembelajaran berbasis *role play game,* dan pemilihan model yang memfokuskan pada pengembangan produk dengan menganalisis kebutuhan saat pembelajaran, serta terdapat proses evaluasi dan revisi di setiap tahap pengembangannya.

Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *role play game* yakni sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Bakhri pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game RPG* untuk Mata Pelajaran Pemrograman *Game* Di SMK Negeri 12 Surabaya. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu uji validasi media pembelajaran sebesar 79,3% dengan kategori layak, uji hipotesis dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 65,69 dan nilai *post-test* sebesar 76,38. Selain itu terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Romadhona pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan *Edugame* sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Role Play Game (RPG)* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV Di SMKN 3 Surabaya. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu aspek validitas kelayakan sebesar 84% dengan kategori sangat layak, aspek efektifitas dengan rata-rata hasil belajar siswa lebih besar sama dengan KKM, aspek kepraktisan sebesar 93% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang dan beberapa penelitian relevan seperti penelitian oleh Bakhri dan Romadhona yang telah berhasil dilakukan serta media pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan. Maka diharapkan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Role Play Game* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan” ini berhasil dilaksanakan, dan multimedia

pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan serta dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan masih terbatas pada alat peraga bangun datar, serta video bangun datar.

1.2.2 Guru mengalami kesulitan dalam membuat variasi media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring.

1.2.3 Guru kurang memahami terkait pembuatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi.

1.2.4 Guru belum mengembangkan dan menggunakan multimedia pembelajaran dalam bentuk game pada saat pembelajaran.

1.2.5 Siswa hanya mengandalkan informasi dari orang tua mereka dalam melaksanakan pembelajaran.

1.2.6 Siswa merasa jenuh dan bosan dikarenakan pembelajaran yang dilakukan monoton pada pemberian materi dan tugas.

1.2.7 Terjadi keterbatasan pada kuota internet apabila pembelajaran daring dilakukan melalui pertemuan menggunakan aplikasi *zoom* atau *google meet*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah pada penelitian ini, maka dilakukan pembatasan masalah yang berfokus pada pengembangan multimedia

pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan menurut para ahli (ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan menurut para ahli (ahli

materi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis yang dipaparkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan ini bermanfaat bagi pembelajaran dan perkembangan ilmu pendidikan. Hasil penelitian pengembangan ini juga dapat digunakan sebagai sumber rujukan bagi penelitian lain yang relevan dengan aspek yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1) Memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran dengan adanya bantuan multimedia pembelajaran berbasis *role play game.*
2) Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran disajikan dalam bentuk *game* (permainan).

b. Bagi Guru

1) Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play gane* ini dapat membantu guru dalam memberikan materi keliling dan luas bangun datar pada saat pembelajaran.
2) Membantu guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa untuk belajar.
3) Menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

4) Membantu guru dalam penyediaan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi sehingga dapat digunakan oleh siswa secara daring.

c. Bagi Sekolah

1) Memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar di sekolah dasar.

2) Membantu penelitian guru terkait pengembangan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1) Meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game.*

2) Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Ganesha.

3) Menambah pengalaman sebagai bekal untuk terjun pada dunia pendidikan.

e. Bagi Peneliti Lain

Guna menambah referensi baru bagi penelitian lain yang relevan dan meningkatkan kualitas dalam pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV sekolah dasar ini merupakan multimedia yang berbentuk aplikasi *games* dengan menggunakan teknologi didalamnya. Multimedia pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan program *RPG Maker MV*. Guru dan siswa dapat menggunakan laptop atau ponsel untuk melakukan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran ini, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel tanpa adanya keterbatasan jarak dan waktu serta dapat digunakan pada saat pembelajaran daring dan luring.

Di dalam multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini terdapat menu *opening* yang terdiri dari *new game, continue* dan *options. New game* untuk masuk kedalam *game* sebagai pemain baru. *Continue* untuk masuk dan melanjutkan *game* sebelumnya. Options untuk pengaturan *game.* Setelah masuk kedalam *game* siswa dapat bermain sambil mempelajari materi matematika keliling dan luas bangun datar dengan cara memainkan suatu karakter dan menjalankan cerita pada *game.*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini penting untuk dikembangkan karena telah dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran sebelumnya, dan pengembangan produk ini sudah disesuaikan dengan kondisi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh sehingga hasil produk dapat digunakan secara fleksibel. Selain itu pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini, dapat menggabungkan berbagai jenis media seperti memasukan gambar, video, audio dan elemen-elemen grafis, cerita serta karakter, sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan multimedia ini didasarkan pada teknologi sehingga siswa dapat menggunakan multimedia ini secara langsung dan fleksibel. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini menghasilkan produk yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran yang dilakukan berupa *game* (permainan) dan pembelajaran tidak hanya terpaku pada materi serta soal-soal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai asumsi dan keterbatasan dari pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game.*

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini didasarkan pada beberapa asumsi yakni sebagai berikut.

a. Multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dilakukan sambil bermain.

b. Multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini dapat digunakan secara fleksibel tanpa ada keterbatasan jarak dan waktu, sehingga sesuai dengan pembelajaran daring.

c. Multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain.

d. Multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini dapat membantu guru dalam memperjelas pembelajaran dan memberikan contoh konkret karena pada multimedia pembelajaran dapat dimasukan teks, gambar, suara, foto, video, atau animasi.

e. Multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini mampu menarik perhatian siswa, dan siswa tidak akan merasa cepat bosan karena pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* yang dibuat adalah sebagai berikut.

a. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini hanya memuat materi matematika yakni keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

b. Multimedia pembelajaran berbasis *role play game* ini memerlukan laptop atau ponsel untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

c. Penelitian hanya dilakukan sampai rancang bangun dan uji kelayakan. Uji efektifitas tidak dapat dilakukan karena penelitian berlangsung di masa pandemi sehingga untuk tahap implementasi produk tidak dapat dilakukan dan efektifitas produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran belum bisa diketahui.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan- batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah proses penelitian untuk mengembangkan suatu produk sesuai dengan rancang bangun yang telah ditentukan dan produk yang dihasilkan telah melalui uji kelayakan agar dapat digunakan dalam pembelajaran.

1.10.2 Multimedia pembelajaran adalah gabungan dari beberapa media pembelajaran yang dapat mencakup teks, gambar, suara, foto, video, atau animasi guna menyampaikan informasi secara efektif dan interaktif.

1.10.3 *Role Play Game (RPG)* adalah suatu *game* yang mengandung unsur *experience* (pengalaman), dan permainan ini menggunakan karakter untuk menjalankan cerita sesuai alur yang sudah ditentukan dalam *game*.

1.10.4 Keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV sekolah dasar adalah salah satu materi matematika yang diajarkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar, yang terdiri dari bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

1.10.5 Model Hannafin and Peck adalah model pengembangan multimedia pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap utama yakni tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi, yang mana semua tahapan dalam model ini melibatkan proses evaluasi dan revisi.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA