

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak membawa perubahan yang signifikan pada dunia pendidikan, maka dari itu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi sebuah upaya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Pada implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut peserta didik memahami konsep-konsep ilmiah melalui kegiatan observasi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Arsyad, 2019; Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VI di sekolah dasar muhammadiyah 10 Surabaya, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku paket, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta metode ceramah. Guru sesekali menggunakan media presentasi PowerPoint, namun penggunaannya masih terbatas sehingga pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif. Pada kondisi tersebut dapat membuat sebagian peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, apalagi dengan pembelajaran yang bersifat abstrak yang memungkinkan untuk peserta didik kesulitan untuk memahami materi. Hasil dari kegiatan wawancara membuktikan bahwa peserta didik lebih tertarik terhadap media pembelajaran yang memiliki unsur permainan, visual dan juga animasi.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan media pembelajaran interaktif, kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, serta minimnya penggunaan media digital yang mampu mengintegrasikan

materi dengan aktivitas belajar peserta didik. Menurut Arsyad, media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, Piaget menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media visual dan pengalaman belajar secara langsung. Pendapat tersebut diperkuat oleh Prensky yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan (digital game-based learning) mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena menggabungkan unsur belajar dan bermain dalam satu aktivitas pembelajaran (Arsyad, 2019; Piaget, 1972; Prensky, 2001).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah game edukasi berbasis Role Playing Game (RPG). Role Playing Game merupakan jenis permainan yang memungkinkan pemain berperan sebagai tokoh utama dalam sebuah cerita, melakukan eksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan karakter lain (Non-Playable Character/NPC), serta menyelesaikan berbagai misi yang berkaitan dengan tujuan permainan. Karakteristik tersebut memungkinkan materi pembelajaran diintegrasikan ke dalam alur permainan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara aktif melalui eksplorasi, pemecahan masalah, dan penyelesaian tantangan. Salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pengembangan game edukasi adalah RPG Maker MV karena menyediakan berbagai fitur seperti mapping, event system, database, dialog, dan quest tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks (Hannafin & Peck, 1988; Prensky, 2001).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis RPG Maker MV mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Dewi dan Sujana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis RPG Maker MV menggunakan model Hannafin and Peck dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain oleh Swadyaya dan Arifin juga menunjukkan bahwa RPG Maker MV dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian terbaru mengenai pengembangan media berbasis RPG Maker MV pada pembelajaran sains menunjukkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Dewi & Sujana, 2021; Swadyaya & Arifin, 2019).

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis Roleplay Game menggunakan RPG Maker MV pada mata pelajaran IPAS kelas VI Sekolah Dasar dengan model pengembangan Hannafin and Peck masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya mengembangkan media pada mata pelajaran matematika, IPA, atau jenjang pendidikan menengah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Roleplay Game menggunakan RPG Maker MV pada pembelajaran IPAS kelas VI Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Dewi & Sujana, 2021; Hannafin & Peck, 1988).

B. Bentuk/Jenis Karya

Bentuk Karya dalam Tugas Akhir ini adalah berbasis Roleplay Game (RPG) yang dikembangkan menggunakan aplikasi RPG Maker MV dengan judul "The Journey of Soleh". Karya ini termasuk dalam jenis media pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan untuk alternatif pembelajaran yang memadukan unsur edukasi dan permainan sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif melalui pengalaman bermain.

Media pembelajaran ini dirancang menggunakan konsep Role Playing Game (RPG), yaitu permainan yang memungkinkan pemain berperan sebagai tokoh utama dalam sebuah cerita. Selama permainan, peserta didik melakukan eksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan karakter (Non-Playable Character/NPC), mempelajari materi IPAS melalui dialog, serta menyelesaikan berbagai misi (quest) yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Setiap tahapan permainan dirancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Materi pembelajaran yang disajikan di dalam permainan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase C Kurikulum Merdeka. Selain menyampaikan materi, media ini juga memuat latihan soal dan evaluasi yang terintegrasi dalam alur permainan sehingga peserta didik dapat mengukur pemahamannya setelah menyelesaikan

setiap misi. Tampilan permainan dibuat menarik dengan menggunakan ilustrasi, karakter, peta (mapping), animasi sederhana, efek suara, dan dialog interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Judul media : The Journey of Soleh
2. Jenis media : Media Pembelajaran digital berbasis *Roleplay Game (RPG)*
3. Perangkat lunak pengembang : RPG Maker MV
4. Platform : Telepon seluler
5. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
6. Fase/Kelas : Fase C/Kelas VI Sekolah Dasar
7. Format media : Aplikasi android (Apk.)
8. Komponen media :
 - a. Halaman pembuka (start menu)
 - b. Karakter utama (Player)
 - c. Karakter NPC (Guru dan tokoh pendukung)
 - d. Dialog interaktif
 - e. Misi (Quest)
 - f. Evaluasi/kuis
9. Bahasa : Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar agar dapat dipahami dengan mudah.
10. Target pengguna : Peserta didik kelas VI Sekolah Dasar dan guru sebagai media pendukung pembelajaran IPAS.

Karya yang dikembangkan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi pembelajaran IPAS, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar peserta didik melalui pendekatan *game-based learning*. Melalui permainan The Journey of Soleh, peserta didik diharapkan dapat memahami materi IPAS secara lebih mudah karena proses belajar dilakukan melalui aktivitas eksplorasi, interaksi, penyelesaian misi, dan pemecahan masalah dalam lingkungan permainan yang menarik.

C. Tujuan Karya

Adapun tujuan dari penyusunan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis Roleplay Game menggunakan RPG Maker MV pada mata pelajaran Ilmu
2. Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas VI Sekolah Dasar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Menyediakan media pembelajaran digital yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPAS serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik melalui aktivitas permainan edukatif.

D. Manfaat Karya

Manfaat dari penyusunan tugas akhir ini diantaranya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital berbasis Roleplay Game menggunakan RPG Maker MV pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar.
 - b. Menjadi referensi bagi peneliti maupun pengembang selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang interaktif ,inovatif dan sesuai dengan karakteristik para peserta didik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
Media pembelajaran berbasis Roleplay Game ini dirancang agar bisa membantu peserta didik untuk memahami materi IPAS dengan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui aktivitas eksplorasi, dialog, penyelesaian misi (quest), dan evaluasi yang terintegrasi dalam permainan, peserta didik diharapkan lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang dipelajari dan aktif selama kegiatan pembelajaran.
 - b. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis Roleplay Game ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran IPAS. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, media ini dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran di kelas maupun sebagai media belajar mandiri bagi peserta didik..

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Selain menjadi salah satu alternatif bahan ajar digital, media ini juga mendukung penerapan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka serta mendorong pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.