

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Saat ini pada tahun 2020/2021 terjadi Pandemi Covid-19 di seluruh Dunia dan banyak yang terkena dampak seperti Bidang Kesehatan, Pariwisata, Ekonomi, dan tak terkecuali Pendidikan.

Pendidikan saat ini terjadi kemerosotan dikarenakan setiap orang tidak siap untuk beradaptasi ke pembelajaran melalui dalam jaringan (Daring) karena banyak orang yang belum mempunyai media yang layak untuk melakukan pembelajaran daring, maka dari itu alangkah lebih baik jika, pembelajaran daring tidak hanya mengandalkan media yang membosankan atau monoton menurut siswa khususnya di Sekolah Dasar (SD) dimana anak masih memiliki kecenderungan dalam bermain atau mencari hiburan.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada masa pandemi menimbulkan banyak dampak buruk bagi siswa SD, dimana rendahnya hasil belajar menjadi dampak dari media pembelajaran yang membosankan atau monoton. Mengutip dari peneliti sebelumnya yang meneliti tentang kejenuhan belajar pada saat pandemi ini salah satu faktor nya yaitu siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi dikarenakan penggunaan metode atau media pembelajaran yang kurang bervariasi dari guru (Laras Kristia Ningsih, 2020) yang menyebabkan siswa merasakan bosan dan monoton terhadap kegiatan pembelajaran, karena dari dampak tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Seiring dengan kemajuan teknologi sangat berimbas terhadap manusia, dimana kita sebagai manusia yang hidup di zaman *modern* ini tidak luput dari yang namanya teknologi, teknologi ini menciptakan berbagai macam benda, salah satunya ada gawai atau yang biasa kita kenal dengan *smartphone* atau *handphone*. Gawai ini biasanya sebagai penunjang aktivitas sehari-hari bagi itu orang dewasa ataupun anak-anak. Biasanya orang dewasa lebih memanfaatkan gawai untuk pekerjaannya, sedangkan anak-anak lebih sering memanfaatkan gawai untuk hiburan atau permainan.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017 : 9) Permainan atau permainan adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional. Permainan tersendiri menjadi daya tarik anak – anak sampai dengan orang dewasa, dimana mereka sering menghabiskan waktunya dengan bermain Permainan, khususnya anak – anak yang rela menghabiskan waktunya daripada belajar.

Menurut Dryden & Vos (2000) dalam Darmansyah (2010: 11) belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Ada beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar siswa diantaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif, dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan kemajuan teknologi untuk mengurangi rasa jenuh dalam pembelajaran daring, berdasarkan pengalaman peneliti terhadap pembuatan permainan berbasis pembelajaran, yang dimana peneliti membuat media pembelajaran berbasis permainan *visual novel* pada saat mata kuliah ICT di semester 5, maka peneliti akan membuat sebuah media permainan yang ber-genre *visual novel* untuk mengurangi rasa jenuh siswa khususnya di SD dalam pembelajaran daring, yang dimana kelebihan dari *visual novel* ini mengutip dari jurnal yang ditulis oleh S N Yulandari dan R Kustijono, *visual novel* ini selain dari menyenangkan tetapi membangun karakteristik anak, dimana anak menjadi orang yang gemar membaca, menjadikan anak memiliki pemikiran yang kritis. Menurut Barrows dan Tamblyn *Game based learning* (GBL) penggunaannya mirip dengan *problem based learning* di mana runtutan masalah tersedia dalam kerangka permainan, mengacu dari pernyataan Barrows dan Tamblyn ini, peneliti menyamakan defisini tersebut ke dalam taksonomi blooms C4 (menganalisis) dan C5 (evaluasi) yang dimana dalam *visual novel* juga pemain harus menyelesaikan masalah dengan beberapa pilhan yang disediakan untuk mencapai tujuan.

Selain dari berpikir kritis, *visual novel* juga mengacu penyelesaian masalah, setiap permainan memiliki masalahnya masing-masing yang harus dituntaskan oleh pemain, dengan seperti itu *visual novel* ini bisa mengacu dari model pembelajaran *Reasoning and Problem Solving*. *Visual novel* juga mengacu *Student Centered e-Learning (SteL)* yang dimana siswa menjadi pemeran utama dalam penggunaan permainan pada saat pembelajaran.

“Petualangan di Ivalice” adalah sebuah permainan *visual novel* yang dibuat untuk siswa menjadi lebih senang dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Dimana permainan ini menyajikan sebuah cerita petualangan fiksi dengan dibaur oleh materi tata surya dimana menjelaskan berbagai benda yang ada di luar angkasa dimana anak dapat ikut langsung berpetualang agar dapat lebih memahami apa saja yang ada di luar angkasa. Dengan seperti itu diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam belajar dan mengetahui luar angkasa.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan judul penelitian “Permainan Petualangan di Ivalice Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas VI Sekolah Dasar” maka rumusan masalah umum dan khusus dalam penelitian ini yaitu. Rumusan masalah yang umum dari penelitian ini adalah bagaimanakah permainan “Petualangan di Ivalice” berbasis android yang diprediksi dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD, dimana rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dari permainan berbasis android “Petualangan di Ivalice” pada Hasil Belajar IPA untuk siswa SD?
2. Bagaimana pengembangan rancangan permainan berbasis android “Petualangan di Ivalice” pada Hasil Belajar IPA untuk siswa SD?
3. Bagaimana petunjuk penggunaan permainan “Petualangan di Ivalice” berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 6 SD?

4. Bagaimana kelayakan permainan “Petualangan di Ivalice” berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 6 SD menurut *Stakeholder*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dari isi/konten, masukan dari pakar dan praktisi. Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, untuk rumusan masalah umum, mendeskripsikan permainan “Petualangan di Ivalice” berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 6 SD, dan untuk rumusan masalah khusus, adapun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancangan dari permainan berbasis android “Petualangan di Ivalice” pada Hasil Belajar IPA untuk siswa SD
2. Mendeskripsikan pengembangan rancangan permainan berbasis android “Petualangan di Ivalice” pada Hasil Belajar IPA untuk siswa SD?
3. Mendeskripsikan petunjuk penggunaan permainan “Petualangan di Ivalice” berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 6 SD?
4. Mendeskripsikan kelayakan permainan “Petualangan di Ivalice” berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 6 SD menurut *Stakeholder*

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini secara teoritis dan praktis, adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya bidang pendidikan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar di kelas tinggi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa menjadi bisa belajar dengan cara yang menyenangkan, dan sekaligus bisa memberikan pengenalan bahwa permainan bisa juga dipakai untuk belajar. Memaksimalkan penggunaan Android bagi siswa.

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian menambah pengalaman di bidang penelitian tentang media pembelajaran anak khususnya siswa sekolah dasar kelas tinggi Hasil penelitian dapat dikembangkan dan menjadi pedoman bagi pihak sekolah ataupun orang tua dalam melakukan kegiatan pembelajaran daring atau. Memperhatikan siswa dalam bermain Permainan. Kegiatan penelitian ini akan melatih mahasiswa/i sebagai calon guru dalam mencari solusi untuk mengoptimalkan dalam menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran, supaya kedepannya kita bisa membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi bagi siswa sekolah dasar kelas tinggi.

c. Bagi sekolah dan guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pihak sekolah dalam memaksimalkan penggunaan Android dalam hal apapun, setelah penggunaan Android dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat memakai permainan juga sebagai sumber belajar siswa, tidak semua dari permainan itu buruk karena banyak juga permainan yang bisa kita ambil ilmu dan pesan yang tersirat didalamnya.

