

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Negeri Sleman 1 merupakan sebuah sekolah dasar yang berlokasi di Triharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 1 Sleman, diketahui bahwa siswa kelas VI kurang termotivasi selama proses pembelajaran pada materi sistem tata surya. Guru menjelaskan bahwa hal ini disebabkan media yang digunakan kurang menarik yang masih bersifat tradisional seperti penggunaan buku dan papan tulis. Di sisi lain, di era digital saat ini siswa lebih tertarik dengan media yang berbasis teknologi, seperti game yang mempunyai komponen hiburan sekaligus edukasi.

Game edukasi memiliki keunggulan tersendiri jika dibandingkan dengan metode konvensional, salah satunya adalah memvisualisasikan permasalahan nyata[1]. Berdasarkan penelitian Nurul Afidah dkk pada tahun 2024 dalam jurnal berjudul "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa" pengembangan game edukasi layak diterapkan karena dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, sehingga berdampak peningkatan hasil belajar siswa[2]. Adapun penelitian lain dari Andina Halimsyah Rambe dkk pada tahun 2024 dalam jurnal berjudul "Pemanfaatan Media Berbasis Game Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa game edukasi memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan aktivitas siswa secara interaktif. Maka dari itu, penggunaan teknologi seperti game edukasi dapat menjadi solusi efektif untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi[3].

Implementasi penelitian ini melibatkan pengembangan game edukasi yang dirancang khusus dengan menggunakan RPG Maker MV untuk pembelajaran tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Sleman. Dengan adanya game edukasi "Horizons of Knowledge" diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran tata surya bagi siswa kelas VI di SD Negeri 1 Sleman.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran game edukasi "Horizons of Knowledge" membantu siswa meningkatkan pemahaman materi tata surya?
2. Pengaruh media game edukasi dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat Batasan masalah yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada materi tata surya untuk siswa kelas VI.
2. Subjek penelitian ini hanya siswa kelas VI SD Negeri 1 Sleman.
3. Aplikasi media pembelajaran interaktif untuk android hanya dapat berjalan pada perangkat dengan versi Android minimal 7.0 Nougat atau versi android yang lebih terbaru.
4. Aplikasi media pembelajaran interaktif untuk windows hanya dapat dijalankan pada perangkat dengan versi Windows 7 atau versi Windows yang lebih baru.
5. Pengembangan game edukasi hanya menggunakan software RPG Maker MV.
6. Game edukasi ini hanya didistribusikan kepada siswa dan guru kelas VI SD Negeri 1 Sleman.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPAS yang berfokus pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri 1 Sleman.
2. Menentukan bagaimana media interaktif berbasis game dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman materi tata surya pada pelajaran IPAS.
3. Menilai seberapa efektif penggunaan media interaktif berbasis game dalam meningkatkan belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan yaitu di antaranya:

1. Membantu siswa memahami materi tata surya dengan lebih mudah melalui penggunaan game edukasi.
2. Menyediakan media pembelajaran alternatif yang efektif untuk menjelaskan materi tata surya.
3. Menawarkan inovasi dalam pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi.
4. Menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan aplikasi serupa dengan materi dan konteks yang berbeda.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun berdasarkan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini diterapkan untuk memastikan bahwa penyusunan laporan skripsi menjadi lebih terstruktur dan dapat dipahami dengan mudah. Sistematika penulisan pada skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang disampaikan dalam penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.