

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dari satu era ke era lainnya terus berkembang, dikarenakan ini merupakan pengaruh adanya arus globalisasi. Arus perubahan dan perkembangan membawa manusia hingga ke era *society* 5.0. Manusia pada era tersebut sudah mampu mengatasi permasalahan maupun menghadapi berbagai tantangan dari era sebelumnya serta manusia juga sudah mampu untuk hidup berdampingan dengan teknologi. Tentunya sendi – sendi kehidupan manusia sudah berdampingan dengan penggunaan teknologi di berbagai bidang kehidupan, baik bidang sosial, politik, ekonomi, hingga pendidikan.

Pendidikan memiliki kedudukan penting untuk mewujudkan perkembangan yaitu untuk meningkatkan kualitas dan pondasi sumber daya manusia. Dengan kata lain, pendidikan itu sebuah pilar untuk membuat kemajuan bangsa. Pendidikan ialah sebuah upaya perubahan di dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan individu yang kompeten dari pengembangan individu di dalam proses pembelajaran tersebut. Sebagaimana Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, bahwasannya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Saat ini, pendidikan yang dipergunakan menuju pada pengembangan kompetensi diri sesuai dengan karakter sebagai masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. Mengenai pendidikan

¹ “Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1,” 2021.

tentunya tidak luput dari peran sekolah sebagai wadah pelaksanaan pendidikan itu dilakukan.

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk memperoleh tujuan pendidikan. Sekolah memiliki acuan kurikulum yang diimplementasikan di dalam pembelajarannya. Kurikulum merdeka belajar yang sekarang sedang digaungkan tentunya memiliki karakteristik tersendiri yaitu tidak menitikberatkan kepada seorang guru untuk memilih suatu perangkat pembelajaran untuk digunakan. Namun, perangkat pembelajaran yang dipergunakan harus telah disesuaikan dengan kebutuhan serta minat belajar peserta didik. Untuk itu, pembelajaran juga turut dipengaruhi oleh kurikulum yang diterapkan, dan tidak luput kompetensi guru juga merupakan hal utama dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Kompetensi guru yang dimaksud ialah kompetensi untuk memilih perangkat pembelajaran, seperti rencana pembelajaran, bahan ajar, model, serta media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sehingga apabila hal itu dapat disesuaikan, maka peserta didik mengalami proses belajar yang bermakna dan efektif.

Proses belajar yang bermakna dan efektif tentunya akan cukup sulit diwujudkan jika komponen pendukung kurang maksimal. Materi – materi pelajaran dengan jangkauan cukup luas menjadi salah satu perhatian. Selain itu, materi yang sifatnya konseptual serta teoritis agaknya membutuhkan perhatian lebih. Salah satu mata pelajaran yang cakupannya luas serta berpandu pada konsep dan teori yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk dan mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang memahami dan melaksanakan kewajiban dan hak sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, serta menanamkan nilai karakter sesuai dengan dasar negara Indonesia. Hal tersebut senada dengan tujuan PPKn untuk membangun warga negara yang mengandalkan pikiran serta tindakan dengan berbudi pekerti yang baik, memiliki rasa pengamatan dan kritis, serta dapat

berkontribusi aktif dan memiliki tanggung jawab sebagai warga negara, dan mewujudkan sifat juang, menghargai persatuan dan kesatuan dan demokratis dalam negara hukum berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.² Namun, fakta di lapangan menyatakan pembelajaran PPKn di sekolah dasar belum sepenuhnya ideal. Sebagian peserta didik masih menganggap PPKn merupakan mata pelajaran yang cukup sulit dalam memahaminya, sebab materinya yang cukup luas.³ Materi yang cakupannya luas tersebut akan mengakibatkan beberapa peserta didik cenderung sulit dalam berpikir kritis serta kreatif. Dorongan motivasi sangat diperlukan dalam membangun pola berpikir peserta didik. Akan tetapi, dalam pembelajaran PPKn masih kurang terwujudnya motivasi peserta didik, dikarenakan beberapa aspek misalnya guru hanya menggunakan sumber belajar yang terbatas.⁴ Tentunya, pembelajaran PPKn harus didukung oleh kualitas komponen pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Perigi 01 diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran PPKn yang dilaksanakan sudah berlangsung belum maksimal, terutama karena keterbatasan komponen penunjang pembelajaran. Menghadirkan media pembelajaran dapat menjadi daya tarik dalam kegiatan belajar. Peserta didik lebih berminat dan termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran, dengan sungguhan media. Namun, faktanya dalam menyiapkan media pembelajaran terkhusus PPKn ialah suatu hal yang cukup rumit. Materi – materi cakupan luas cenderung membuat peserta didik merasa bosan, dan berakibat pada tidak tercapainya tujuan belajar. Materi mengenai keanekaragaman budaya serta menghargai keberagaman menjadi salah satu materi dengan cakupan luas.

² Endang Ikhtiarti,dkk. Membangun Generasi Muda Smart and Good Citizenship Melalui Pembelajaran PPKn Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Universitas Lampung* 1,2019, Volume 1, Pages: 4–12.

³ Baiq Sumayati. Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pkn Materi Pengambilan Keputusan Bersama Dengan Metode Bermain Pran Pada Siswa Kelas V SD Negeri Dondak Kec. Pujut Kabupaten Lombok TengahTahun Pelajaran 2019/2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*. 2020, Volume 4, Issue 1, Pages:54–62.

⁴ Elfa Sumiyati.Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Pkn Sd Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal PGSD*. Volume 10, Issue 2, Pages: 66–72.

Beberapa peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran PPKn tidak terlalu sulit apabila adanya sebuah penunjang dalam proses pembelajarannya seperti media pembelajaran. Peserta didik merasa lebih berminat dan termotivasi jikalau ada media pendukung. Adanya rasa lebih mudah dalam memahami materi. Mereka sudah dapat belajar mempergunakan media dengan teknologi. Beberapa peserta didik juga terkesan tidak terlalu fokus terhadap informasi yang hanya dicatat di papan tulis lalu disalin ke buku tulisnya.

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran PPKn di kelas IV sekolah dasar memberikan sebuah ruang bagi civitas akademika untuk dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Solusi yang dapat diambil yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar, dan kebutuhan guru serta peserta didik. Batubara memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan proses belajar.⁵ Arti media pembelajaran merujuk pada benda dan alat yang dipergunakan sebagai pendukung ketika proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadikan materi yang abstrak ke dalam hal yang lebih konkrit dengan penyajian yang menarik.

Pengembangan media pembelajaran PPKn yang dikombinasikan dengan pendekatan gamifikasi. Pembelajaran gamifikasi sangat mendukung untuk digunakan dalam pembelajaran, karena materi pembelajaran bukan termasuk konten *game*, sehingga dengan adanya rancangan berupa *game* yang sifatnya edukasi, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.⁶ Desain *game* digunakan untuk menarik keterlibatan penggunaanya. Materi pembelajaran dalam gamifikasi dilakukan dengan mengembangkan

⁵ Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Efektif*. (Semarang: Fatwa Publishing, 2020),p.4.

⁶ Fajar Pradana, Fitra Abdurrachman Bachtiar, dan Bayu Priyambadha. Penilaian Penerimaan Teknologi E-Learning Pemrograman Berbasis Gamification Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 2019, Volume 6, Issue 2, Pages:163.

materi menjadi alur cerita yang terdapat *level*, tantangan, serta poin.⁷ Konsep pembelajaran gamifikasi diusung dengan penggunaan elemen *game* seperti *level*, tantangan, dan poin yang dapat dikolaborasikan ke dalam materi pembelajaran. Gamifikasi dapat dikatakan sebagai sebuah metode atau pendekatan dalam pembelajaran yang didukung oleh pemuatan hal – hal yang ada pada *game*, kemudian dipadukan ke dalam pembelajaran agar menarik minat dan motivasi peserta didik.

Visual novel merupakan jenis *video game* yang berfokus pada alur ceritanya. Oleh sebab itu, permainan ini cenderung mudah untuk digunakan bagi semua kalangan karena pengoperasiannya yang tidak sulit. Permainan yang didalamnya terdapat karakter – karakter, dan alur cerita. Kemudian, dari alur cerita dapat disisipkan materi ajar, sehingga *game visual novel* dapat dijadikan media pembelajaran alternatif.⁸ Dikarenakan, *visual novel* menampilkan teks informasi, animasi, gambar, *audio*, serta *quiz* yang tentunya akan menggembirakan apabila dimainkan dengan melibatkan peserta didik. Mengembangkan media ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik untuk memahami materi abstrak sehingga maalah belajar dapat teratasi.

Hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Hafiz Abdul Fatah dan kawan – kawan dengan judul “*Game* Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis *Visual Novel* Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang”.⁹ Berdasarkan penelitian memaparkan bahwa media konvensional yang digunakan kurang menarik dan cepat merasa bosan. Dengan adanya *game* edukasi *visual novel* menjadi media alternatif yang meningkatkan minat dan ketertarikan siswa untuk memahami materi. Hasil pemaparan penelitian tersebut memiliki kaitan dengan peneliti,

⁷ Wasetya Fatharani, Diana Ariani, dan Erry Utomo. Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. Volume 5, Issue 2, Pages:25–34.

⁸ Adrie Satrio dan Abdul Gafur. Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2017, Volume 4, Issue 1, Pages:1–12.

⁹ Hafiz Abdul Fatah Kurniawan, Asep Jamaludin, dan Nono Heryana. Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang,. *JOINS (Journal of Information System)*. 2020, Volume 5, Issue 2, Pages: 176-191.

yaitu keduanya mengembangkan *visual novel*. Inovasi yang berbeda yaitu pada fokus mata pelajaran serta subjek penelitian. Peneliti berusaha untuk mengembangkan *game visual novel* yang berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran PPKn di kelas IV. Jika, biasanya novel identik dengan bahasa. Namun, pengembangan produk ini akan dipadukan dengan aspek visual.

Meninjau dari pemaparan latar belakang masalah, maka peneliti berusaha untuk mengembangkan produk berupa sebuah media pembelajaran dengan judul “Pengembangan *Game Visual Novel* Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”. Hal tersebut didasarkan atas kebutuhan guru dan peserta didik, dan kesesuaian materi serta perkembangan peserta didik. Kebutuhan yang diperlukan, mendorong untuk menjembatani proses penyampaian materi menjadi lebih menarik. Materi keragaman budaya daerah yang akan dimasukkan ke dalam merupakan hasil kebutuhanpeserta didik yang kurang mengetahui tentang tiga provinsi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran PPKn yang cukup sulit dan luas perlu adanya sarana penunjang dalam menyampaikan materi.
2. Kurang maksimalnya pengetahuan peserta didik dalam materi keanekaragaman budaya serta menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya.
3. Keterbatasan dalam menyiapkan media terkhusus dalam pembelajaran PPKn.
4. Masih terdapat peserta didik yang kurang minat dan termotivasi dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi oleh peneliti pada pengembangan *game visual novel* berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar dengan materi identifikasi keanekaragaman budaya di lingkungan sekitar serta menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya. Media tersebut akan divalidasi kelayakannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *game visual novel* berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan *game visual novel* berbasis gamifikasi materi identifikasi keanekaragaman budaya di lingkungan sekitar serta menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini memiliki kegunaan yang ditinjau secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi, wawasan, serta bahan pertimbangan di dalam mengembangkan media *game* pembelajaran di kelas sesuai tahap perkembangan peserta didik dan perkembangan zaman.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas di dalam proses pembelajaran PPKn serta dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi dan motivasi bagi peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi sebuah sumber informasi dan inovasi terkait pengembangan *game visual novel* berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memaksimalkan pembelajaran serta mengembangkan media pendukung kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber penjelasan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan *game visual novel* berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar.



