

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan sebuah upaya dalam merubah sikap dan usaha seseorang untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana seseorang secara aktif menumbuhkan dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kerohanian keagamaan, kepribadian, kecerdasan, etika dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹

Menurut Muhajir (2000:20), pendidikan adalah pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang kehidupan.² Pendidikan tidak hanya sebagai pemberian informasi dan pembentukan keterampilan pada seseorang, namun juga mencakup upaya dalam mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan meningkatkan kemampuan individu sehingga tercapai pribadi dan sosial yang lebih baik. Oleh sebab itu guru memegang peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran bagi siswa.

Selain sebagai pengajar, guru juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran, memberikan inspirasi, membimbing dan mengarahkan siswa. Gagne (1985) mengatakan bahwa pembelajaran yang dimaksud adalah untuk menghasilkan belajar,

¹ Abd Rahman BP, dkk., *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*. Vol.2. No.1, (Al Urwatul Wutsqa: 2022), hlm. 2.

² Abdul Kadir, dkk, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 59.

situasi ekstern harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang ada dalam setiap peristiwa pembelajaran.³ Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, dan dapat dilakukan tidak hanya pada saat tatap muka di kelas. Proses belajar dapat terjadi jika individu ingin belajar dan difasilitasi dengan baik, diantaranya melalui penggunaan teknologi dalam menyampaikan bahan ajar.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengembangkan kurikulum baru dengan nama Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka diluncurkan untuk memperbaiki kurikulum nasional yang sebelumnya telah berlaku yaitu, Kurikulum 2013. Mendikbudristek Bapak Nadiem Makarim menilai kurikulum 2013 masih memiliki sejumlah kelemahan dalam penerapannya terbukti dari hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* yang menyatakan bahwa 70% siswa masih berada dibawah kompetensi minimum dalam memahami bacaan sederhana atau menerapkan konsep dasar matematika. Skor PISA ini tidak mengalami peningkatan secara signifikan dalam sepuluh hingga lima belas tahun terakhir. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan yang besar antar wilayah dan antar

³ Gagne, Robert. M. (1985). *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction*, (ed New York: Holt, Rinehart & Winston), hlm. 125.

kelompok sosial ekonomi dalam kualitas pembelajaran.⁴ Oleh karena itu Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka pendidikan yang lebih fleksibel, dengan tetap fokus pada materi pokok dan mengembangkan kepribadian dan keterampilan siswa.

Pada Kurikulum Merdeka, mengharuskan guru untuk lebih bebas dalam merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa dan kebutuhan kontekstualnya. Konsep ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara guru lebih banyak berkreasi dan berinovasi dalam mengajar.

Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan intrakurikuler yang begitu beragam, dimana bahan ajar dalam bentuk konten lebih optimal karena peserta didik memiliki waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki kebebasan dalam memilih perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar, dan minat siswa.⁵

Proses belajar pada umumnya merupakan suatu proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui interaksi dengan informasi, lingkungan, guru, atau pengalaman. Guru sebagai

⁴ CNN Indonesia. (2022, Februari 12). *Alasan Nadiem Usung Kurikulum Merdeka*. Retrieved from cnnindonesia: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220211230731-20-758273/alasan-nadiem-usung-kurikulum-merdeka>.

⁵ Dasar, M. C. (2023). *Kurikulum Merdeka*. Retrieved from ditpsd.kemdikbud: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>

pembimbing diharapkan mampu menciptakan kondisi yang strategi yang dapat membuat peserta didik nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Dalam menciptakan kondisi yang baik, hendaknya guru memperhatikan dua hal, yang pertama adalah kondisi internal merupakan kondisi yang ada pada diri siswa itu sendiri, misalnya kesehatan, ketentramannya, dan minat belajarnya. Kedua, kondisi eksternal yaitu kondisi yang ada di luar pribadi siswa, misalnya fasilitas yang dapat menunjang proses belajar siswa, serta keadaan lingkungan fisik yang lain. Untuk dapat belajar yang efektif diperlukan lingkungan fisik yang baik dan teratur serta fasilitas belajar yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap suatu pelajaran, misalnya ruang belajar harus bersih, tidak ada bau-bauan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, ruangan cukup terang, tidak gelap dan tidak mengganggu mata, sarana yang diperlukan dalam belajar yang lengkap dan media yang inovatif.⁶

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa, media terdiri dari manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu peristiwa agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁷ Media pembelajaran adalah sebuah

⁶ Prayitno, *Dasar Teori Dan Praksis Pendidikan* (Jakarta: Kompas gramedia, 2009), hlm. 27.

⁷ Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.

sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam proses belajar dapat dipahami sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk mengumpulkan, mengolah dan menyampaikan kembali informasi visual maupun verbal.⁸

Media pembelajaran begitu banyak ragamnya, maka guru harus cermat dalam memilih media yang tepat digunakan dalam proses belajar. Media pembelajaran harus memiliki kesan yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa, karena kemampuan tiap siswa berbeda-beda.⁹

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta Drs. H. Subroto pada tanggal 8 September 2023, mengatakan bahwa dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka, baru mulai di kelas I (Satu) dan kelas IV (Empat). Siswa yang diperbolehkan menggunakan alat penunjang pembelajaran di sekolah seperti handphone yaitu mulai dari kelas IV sampai dengan kelas VI dan handphone tersebut hanya dipergunakan pada saat proses belajar saja sehingga siswa tidak terus-menerus bermain handphone ketika di sekolah. Pemanfaatan teknologi seperti handphone juga di pergunakan pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta pada saat ujian sekolah karena melalui Google Formulir

⁸ Azhar Arzsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 3.

⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 17

yang diakses menggunakan handphone untuk dikerjakan oleh para siswa. Namun pada proses belajar tersebut masih monoton dengan hanya memanfaatkan papan tulis, video pembelajaran dari YouTube dengan menggunakan LCD dan juga melalui platform quizizz. Selain itu, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Jika guru terus-menerus menggunakan metode konvensional tanpa adanya kreativitas dari guru untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif, maka mutu pembelajaran akan rendah.¹⁰ Pada kurikulum merdeka ini mengharuskan guru untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar tidak merasa jenuh atau bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Matematika di ketahui bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami terutama dalam materi aturan pembagian dan perkalian, pembagian oleh puluhan dan ratusan, pembagian bilangan satu angka, serta pembagian bilangan dua angka. Selain itu, dalam pembelajaran operasi hitung bilangan bulat guru belum pernah menggunakan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk mengerti dalam berhitung, hanya menggunakan papan tulis dan juga power point yang hanya berisi angka tanpa adanya visual yang membuat daya tarik siswa dalam proses belajar.

¹⁰ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 24-25

Karakteristik mata pelajaran matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kaku dan jauh dari realita kehidupan sehari-hari, karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari konsep-konsep dan keterampilan yang berkaitan dengan bilangan, dan hitungan. Terutama pada materi operasi hitung bilangan bulat, yang dimana materi tersebut merupakan materi dasar yang akan berkesinambungan dengan materi-materi selanjutnya. Jika siswa dalam materi dasar mengalami kesulitan seperti berhitung perkalian dan pembagian, maka di materi selanjutnya siswa akan tidak mampu dan tertinggal pelajaran matematika dikarenakan siswa belum mampu dan paham mengenai operasi hitung bilangan bulat.

Terdapat asumsi bahwa seorang siswa dalam mempelajari matematika harus berpikir serius dan konkrit. Rendahnya motivasi belajar menyebabkan pelajaran matematika hanya dipahami sebagai aktivitas menghitung dan menghafal rumus saja.¹¹ Oleh karena itu, sering terungkap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, sukar dipahami, dan membosankan. Sehingga mata pelajaran matematika terutama materi operasi hitung bilangan bulat juga tidak akan menarik maupun dimengerti siswa apabila disajikan hanya dalam bentuk angka, butuh adanya pengalihan atas gambaran yang dipikirkan oleh siswa.

¹¹ Malinda, *PTK Guru Matematika: Penerapan Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas Matematika Pokok Materi Ruang Dimensi Tiga di SMA*. (2019).

Pada mata pelajaran Matematika untuk kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta siswa juga mengalami penurunan hasil belajar dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80.

Berdasarkan hasil survei yang sudah dilakukan oleh peneliti, bahwa kelas IV yang terdiri dari tiga kelas yaitu pada kelas IV A dari 30 siswa hanya 8 siswa yang nilainya diatas KKM, kelas IV B dari 29 siswa hanya 11 siswa yang nilainya diatas KKM, dan kelas IV C dari 29 siswa hanya 3 siswa yang nilainya diatas KKM. Dengan demikian, banyak siswa yang mengalami penurunan nilai pada mata pelajaran Matematika kelas IV dengan jumlah siswa dengan nilai diatas KKM pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Jumlah siswa dengan nilai diatas KKM pada mata pelajaran Matematika

Kelas	KKM	Jumlah siswa dengan nilai diatas KKM
IV A	80	8
IV B		11
IV C		3

Rendahnya hasil belajar matematika yang menimbulkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor internal yaitu berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran matematika dan faktor eksternal yaitu berasal dari luar diri siswa, seperti guru yang kurang berkreasi dan inovasi dalam membuat bahan ajar yang disenangi bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta, melihat bahwa meskipun guru matematika sudah menggunakan video Youtube dengan LCD, dan media papan tulis, namun tetap saja ada keterbatasan dalam menyampaikan materi operasi hitung bilangan bulat karena tidak menggunakan contoh dan hanya sekedar rumus. Siswa tersebut dalam menonton video Youtube yang diberikan oleh guru hanya sebatas menonton saja tanpa ada penjelasan mengenai video yang sudah ditonton tersebut. Oleh sebab itu, siswa tidak akan mengerti mengenai materi operasi hitung bilangan bulat.

Peneliti juga mengamati bahwa guru matematika terlalu banyak memberikan soal latihan tanpa memikirkan karakter siswanya yang masih kurang mengerti dengan materi yang telah disajikan oleh guru.

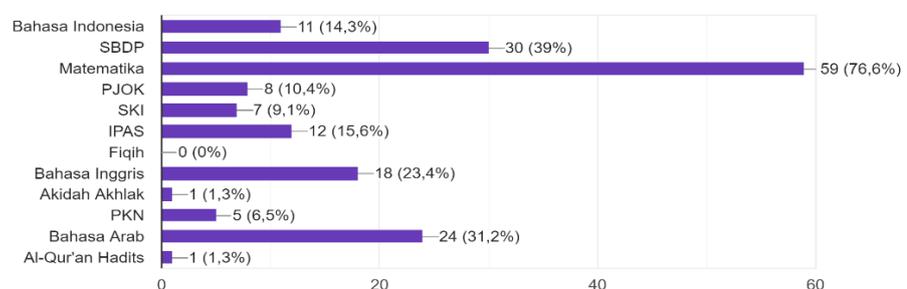
Karakter siswa pada saat proses belajar matematika awalnya memperhatikan, namun dikarenakan pembawaan guru matematika yang monoton membuat siswa bosan untuk memperhatikan guru tersebut lebih lama. Sehingga ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru, karena sibuk bermain dengan teman sebangkunya. Siswa juga banyak yang tidak mengerti dengan apa yang sudah dijelaskan oleh guru matematika, sebab cara mengajarnya penuh dengan angka dan rumus tanpa mengilustrasikan dengan gambar atau semacamnya yang

membuat siswa bisa terbayang dan diharapkan dapat memahami materi yang telah disajikan guru.

Berdasarkan penyebaran angket kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, dari 77 siswa ditemukan bahwa mata pelajaran yang masih dianggap sebagai mata pelajaran susah untuk dimengerti adalah matematika sebanyak 76.6% karena banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah. Siswa kelas IV juga menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit karena berhitung terus-menerus dan banyak angka. Selain itu, siswa kelas IV menyatakan bahwa guru matematika terlalu banyak memberikan Pekerjaan Rumah (PR), sedangkan mereka masih bingung dengan cara berhitungnya. Anggapan tersebut menjadikan siswa malas dalam mempelajari matematika karena metode pengajaran yang masih monoton dan penjelasan guru yang sulit dimengerti oleh para siswa, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajarannya.

Mata pelajaran apa yang menurut kamu paling susah ?

77 jawaban

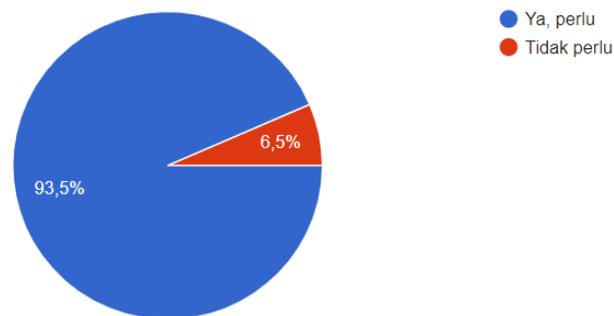


Gambar 1.1 Survei kebutuhan sumber belajar terhadap kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta

Berdasarkan penyebaran angket kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, sebanyak 93.5% siswa menjawab setuju jika mata pelajaran matematika dibuat media yang menarik dan menyenangkan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta untuk memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan mengenai operasi hitung bilangan bulat.

Dalam mata pelajaran yang susah itu, apakah perlu dibuatkan media yang menarik dan menyenangkan?

77 jawaban



Gambar 1.2 Survei kebutuhan sumber belajar terhadap kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diperoleh, diperlukan adanya solusi atau intervensi dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta dalam mata pelajaran Matematika, agar lebih optimal dan menarik bagi para siswa. Sebagaimana seorang teknolog pendidikan harus mempunyai kesempatan terbaik untuk belajar melalui pendekatan yang terstruktur dan sistematis dalam proses pembelajaran, sumber daya, dan sistem pembelajaran. Hal ini

sejalan dengan definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004: “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”.¹² Menurut definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004, teknologi Pendidikan adalah suatu studi dan praktik etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola, proses dan sumber teknologi yang tepat. Media pembelajaran juga merupakan bidang teknologi pendidikan yang dikembangkan (*by design*) dan dimanfaatkan (*by utilization*).

Melalui penjelasan tersebut, maka butuh adanya suatu media pembelajaran yang dapat menampilkan elemen visual gambar tanpa harus menghilangkan keterampilan berhitung pada siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan dinamis sehingga siswa menjadi termotivasi dan senang dalam mengikuti mata pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta. Media untuk memfasilitasi proses belajar siswa pada mata pelajaran matematika tersebut sesuai dengan karakteristik media gamifikasi.

Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen dalam permainan atau video game untuk tujuan memotivasi

¹² Alan Januszewski dan M. Molenda, *Educational Technology* (London: Lawrence Erlbaum Associates, 2008) hlm. 1.

siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, selain itu media ini bisa digunakan untuk mengabadikan hal-hal menarik siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar. Untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan gamifikasi. Bahan ajar gamifikasi merupakan bahan ajar yang berisi beberapa materi, contoh soal, dan pertanyaan tentang deskripsi gambar yang menjelaskan mengenai masalah yang perlu diselesaikan, bahan ajar gamifikasi lebih memprioritaskan dari segi tampilan bahan ajar yang banyak memuat materi pembelajaran berupa gambar.

Memanfaatkan unsur permainan kedalam pelajaran dapat memberikan perasaan menyenangkan dan dapat membuat pemainnya termotivasi. Gamifikasi dalam Pendidikan juga merupakan cara belajar kreatif yang memiliki pengaruh yang luar biasa untuk meningkatkan tingkat kemandirian belajar dan juga meningkatkan keterampilan matematika tiap individu. Permainan dalam proses belajar siswa melibatkan interaksi dan pengulangan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi pada siswa. Dengan gamifikasi, pembelajaran tidak lagi terasa monoton, tetapi menjadi pengalaman aktif yang melibatkan pikiran dan emosi siswa. Hal ini membuat mereka lebih

cenderung untuk mengingat informasi yang dipelajari dalam jangka panjang serta penggunaan bahasa yang dapat dimengerti.

Visual novel merupakan genre game petualangan naratif, sehingga pemain seringkali membaca novel di komputer pribadi yang menampilkan gambar disertai teks dan suara. Biasanya, pemain harus memilih di antara pilihan yang tepat untuk maju ke alur cerita berikutnya, dan setiap pilihan yang diambil dapat memengaruhi alur cerita yang dimainkan. Visual novel merupakan sebuah cerita yang dikemas kedalam bentuk game yang berfokus pada aspek interaksi fiksi, dimana pemain sebagai salah satu karakter dalam game akan menyelesaikan misi, menjawab pertanyaan, berbincang dengan karakter lain, memecahkan masalah, dan termasuk di dalamnya mengikuti alur cerita hingga tamat.

Alasan mata pelajaran matematika menggunakan media gamifikasi berbasis visual novel karena generasi milenial sangat gemar bermain Game. Kemudahan mengakses peralatan elektronik seperti Handphone dan PC, ditambah mereka memang dikenal sebagai generasi yang paling melek teknologi, menjadikan gamifikasi novel game sebagai aktivitas yang paling digemari generasi ini. Dibandingkan dengan buku dan media lainnya, gamifikasi berbasis visual novel dapat menyederhanakan materi yang kompleks.

Sehingga gamifikasi dalam bentuk visual novel dapat dijadikan solusi sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta. Dikarena visual novel menyajikan teks informasi, audio, animasi, gambar, serta *quiz* yang menyenangkan jika dimainkan oleh peserta didik.

Penggunaan gamifikasi sebagai media pembelajaran telah mendapatkan respon positif salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Andri Saputro, Yahdi Siradj, dan Tafta Zani (2021) menyatakan bahwa aplikasi novel game sebagai media pembelajaran untuk membuka pikiran mahasiswa akan pentingnya kecerdasan keuangan dan mendapatkan hasil yang bagus, karena dibentuk narasi beserta gambar untuk memudahkan pengguna dalam menyerap informasi.¹³

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nur Umar, dan Wildan Wiguna (2020) terhadap siswa kelas 2 SD menyatakan bahwa gamifikasi media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar, mengasah kemampuan berhitung, dan memotivasi siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini dikarenakan gamifikasi menyajikan tampilan dan inovasi yang baru terhadap proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.¹⁴

¹³ Muhamad Andri Saputro et al., *Belajar Kecerdasan Finansial Melalui Aplikasi Permainan Visual Novel*, e-Prosiding of Applied Science, Vol. 7 No. 5, (November 2021), hlm. 12.

¹⁴ Nur Umar dan Wildan Wiguna, *Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II*, e-Prosiding Sistem Informasi, Vol. 1 No. 1, (November, 2020), hlm. 240.

Teori pembelajaran multimedia menurut Mayer dan Moreno (2003) menyatakan bahwa, proses pembelajaran dapat bermakna jika menggambarkan kemampuan seseorang untuk menerapkan pengetahuan yang sudah diketahui pada situasi yang nyata dan baru.¹⁵ Kondisi tersebut menunjukkan adanya interaksi antara multimedia dan proses kognitif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa gamifikasi berbasis visual novel sebagai penunjang proses pembelajaran matematika di kelas. Gamifikasi ini diharapkan dapat membantu siswa sehingga terampil dalam operasi hitung bilangan bulat. Selain itu, media gamifikasi ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa karena sebelumnya juga belum pernah digunakan oleh guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Pada materi apakah siswa mengalami kesulitan saat proses pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV MIN 13 Jakarta?

¹⁵ Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). *Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning*. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.

2. Apa kendala yang dialami guru pada saat proses pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV MIN 13 Jakarta?
3. Media apa yang digunakan selama proses pembelajaran Matematika di kelas IV MIN 13 Jakarta?
4. Apakah game interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran pada mata Pelajaran Matematika di MIN 13 Jakarta?
5. Bagaimana mengembangkan gamifikasi berbasis visual novel sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika di kelas IV MIN 13 Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan ruang lingkup yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Fokus penelitian:

Fokus penelitian ini pada identifikasi masalah no. 5, yang mana masalah yang dikembangkan tentang “Pengembangan gamifikasi berbasis visual novel sebagai media pembelajaran gamifikasi untuk materi operasi hitung bilangan bulat”

2. Media:

Media yang dikembangkan adalah media gamifikasi. Media ini berbasis visual novel yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah visualisasi siswa kelas IV terhadap suatu peristiwa yang dikaitkan dengan hitungan.

3. Materi:

Pengembangan ini membatasi kegiatan pembelajaran Matematika kelas IV MIN 13 Jakarta. Materi yang terdapat pada media gamifikasi berbasis visual novel ini terdiri dari:

- a. Menjelaskan aturan pembagian dan perkalian
- b. Memberikan contoh pembagian oleh puluhan dan ratusan
- c. Memberikan contoh pembagian dengan bilangan satu angka
- d. Memberikan contoh pembagian dengan bilangan dua angka

4. Sasaran:

Sasaran pengguna adalah siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media gamifikasi berbasis visual novel untuk pembelajaran Matematika Kelas IV di MIN 13 Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemanfaatan media gamifikasi untuk berhitung terutama pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah dan juga dijadikan

sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya terkait dengan media gamifikasi atau multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu perkembangan media pembelajaran yang lebih inovatif menggunakan media gamifikasi dan memberikan inspirasi ide tentang penggunaan media gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran di MIN 13 Jakarta.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai media penunjang proses belajar, sehingga dapat menumbuhkan semangat, motivasi, dan meningkatkan pemahaman peserta didik, selain itu memberikan pengalaman belajar yang inovatif dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar secara aktif sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi berupa gamifikasi pada mata pelajaran Matematika untuk kelas IV MIN 13 Jakarta dan dapat menambahkan variasi media pembelajaran di sekolah agar siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mampu menghasilkan media gamifikasi dalam bentuk visual novel untuk mata pelajaran matematika yang sesuai materi dan kebutuhan.

