

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dibuat sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 13 (K13). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang bersifat fleksibel yang menitikberatkan pada karakter, kreativitas, dan kompetensi peserta didik (Mulyasa, 2023). Kurikulum merdeka diresmikan oleh Menteri pendidikan Nadiem Makarim yang ingin mewujudkan suasana belajar yang bahagia baik itu bagi peserta didik dan juga gurunya (Saleh, 2020). Kebebasan belajar menjadi poin utama dari kurikulum merdeka dimana peserta didik dibebaskan dalam mempelajari hal yang diminatinya tanpa adanya aturan yang mengikat minat belajar peserta didik (Ramadan et al., 2020).

Pembelajaran matematika ialah sebuah proses interaksi antara guru dengan peserta didik yang membantu peserta didik dalam memahami, mengaplikasikan, dan juga mengembangkan pengetahuan matematika. Matematika merupakan ilmu yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, dalam menghitung jumlah uang (Nabila, 2021) dan juga perkalian yang dapat digunakan dalam menghitung uang itu sendiri dan juga banyak hal lainnya di kehidupan sehari-hari yang dapat dihitung menggunakan perkalian. Pembelajaran matematika tidak terbatas dalam pembelajaran konsep dan teori tetapi juga membantu peserta didik dalam berpikir kritis, analisis, dan juga mengasah kemampuan pemecahan masalah peserta didik atau dapat disebut sebagai kemampuan matematis (Lubis et al., 2023).

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2024 di SDN Ngenep 1 didapati bahwa dalam mengajarkan perkalian, guru menggunakan pembiasaan setiap paginya dengan mengajak peserta didik untuk melafalkan perkalian secara bersamaan dengan dibimbing oleh satu peserta didik yang ditunjuk oleh guru untuk berdiri ke depan dan juga dengan gurunya sendiri. Untuk perkalian angka 1, 2, dan 3, peserta didik dilihat masih kompak dan semangat dalam melafalkan perkalian. Namun, ketika sudah mulai memasuki angka 4, 5, 6, dst, suara peserta didik mulai merendah. Hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Ngenep 01,

Bapak B mengatakan bahwa “Peserta didik ketika sedang melakukan pembiasaan perkalian setiap paginya, terlihat ada beberapa murid yang tidak mengikuti pembiasaan tersebut baik secara keseluruhan atau sebagian.”. Bapak B beranggapan bahwa hal tersebut dikarenakan metode menghafal secara tradisional yang membuat peserta didik kurang termotivasi dalam menghafal perkalian. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, didapati bahwa kendala yang dialami oleh peserta didik kelas III SDN Ngenep 01 ialah kurangnya motivasi belajar dikarenakan cara pembelajaran perkalian yang masih berpaku pada cara tradisional yaitu pembiasaan menghafal. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas III mengenai pandangan mereka terhadap perkalian dan didapati bahwa setengah, atau lebih tepatnya 15/26 peserta didik kurang menyenangi perkalian dengan beberapa alasan diantaranya adalah: takut salah, sulit, dan takut dimarahi. Hal ini mengakibatkan dari 30 peserta didik, yang hapal perkalian 1-10 secara keseluruhan kurang dari 10 peserta didik. Selain angket perasaan, peserta didik juga diberikan pre-test mengenai perkalian matematika dengan 20 soal perkalian 1-10 yang diacak secara random. Dari hasil pre-test tersebut didapati 8/26 yang memiliki nilai diatas 50 dengan 4 peserta didik tidak hadir ketika pre-test dan angket diberikan.

Perkalian merupakan salah satu pembelajaran matematika dasar yang kelak akan digunakan dalam materi matematika salah satunya adalah pembagian yang akan diajarkan pada kelas atas dan juga pada jenjang SMP dan SMA. Jika permasalahan kurangnya motivasi belajar perkalian pada kelas III tidak terselesaikan, akan sulit ke depannya bagi peserta didik untuk melanjutkan pembelajaran matematika yang lebih kompleks lagi.

Salah satu hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan penjelasan(Junaidi, 2019) bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembangkit minat dan motivasi yang dapat merangsang kegiatan belajar mengajar. Dengan permasalahan yang dialami sesuai dengan hasil observasi dan wawancara, maka media dapat menjadi jawaban yang dapat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, materi perkalian bukan merupakan materi yang dapat dihafal dengan satu percobaan saja. Karenanya, alangkah baiknya jika media juga menyediakan opsi yang dapat digunakan oleh

peserta didik sendiri tanpa adanya bantuan dari pihak luar untuk dapat digunakan di luar jam pembelajaran.

Dari sekian banyaknya bentuk media yang ada, media berupa game edukasi dapat menjadi salah satu jawaban dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan penjelasan (Ririn, 2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif bermuatan game edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar, juga sebagai peningkat motivasi belajar peserta didik. Dari sini, salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga dapat digunakan oleh peserta didik di luar jam pembelajaran adalah media game edukasi. Diharapkan, dari game edukasi yang menyenangkan, peserta didik dapat lebih terpacu untuk mempelajari materi pembelajaran.

Dari berbagai solusi yang dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, media pembelajaran, khususnya media yang berbentuk game edukasi, dipilih mengingat materi perkalian bukanlah merupakan materi yang dapat dihapal dalam waktu yang singkat. Jika solusi dalam meningkatkan motivasi yang dipilih merupakan sebuah perubahan dalam cara mengajar atau pembuatan media berbentuk padat, hal tersebut hanya akan memungkinkan solusi tersebut digunakan hanya pada saat jam pembelajaran. Karenanya ide dalam mencetuskan pembuatan produk media digital diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menggunakan media nya bahkan ketika di luar jam pembelajaran. Hal ini dapat membantu dalam mempercepat pembelajaran atau penghapalan materi perkalian. Tentunya, selama peserta didik memiliki akses terhadap gadget yang memadai.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini salah satunya adalah penelitian oleh Alfian Lutfi Rohmatullah dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar”. Persamaan yang digunakan oleh keduanya adalah sama-sama menggunakan teknologi berbentuk game edukasi. Hal yang membedakan kedua penelitian ini adalah subjek, lokasi, dan juga game edukasi yang digunakan dalam penelitian. Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Ika Rahmawati dengan judul

“Pengembangan Media Game Moou Train Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD”. Dengan persamaan sama-sama menggunakan game edukasi dan juga subjek kelas 3 SD. Perbedaannya tentu saja dari segi lokasi dan media game edukasinya itu sendiri.

Berpaku pada permasalahan dan penelitian terdahulu di atas, media yang akan dikembangkan adalah media interaktif berupa game edukasi yang berbentuk audio visual dengan materi perkalian sebagai materi yang diajarkan. Adapun game yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran game edukasi adalah *Street Fighter*, yang merupakan sebuah game asal Jepang yang diciptakan tahun 1987 dan keberadaan game ini langsung populer di *arcade* pada zamannya (Wai-Ming, 2006), dan juga *hangman*, yang merupakan sebuah game bahasa yang mengharuskan pemainnya untuk menebak kata yang tertera pada layer secara benar untuk mencegah terganggunya sebuah *stickman* (Manan, 2016). Dari kedua game tersebut dikembangkan dan dipadukan menjadi satu game edukasi baru yang mengambil konsep game *Street Fighter* dan visual yang sederhana seperti pada game *Hangman*.

Dari pembahasan latar belakang di atas, peneliti mengajukan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Tickle Fight Dengan Materi Perkalian Untuk Kelas III SDN Ngenep 01” Media ini dibuat dengan harapan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar perkalian peserta didik kelas III SDN Ngenep 01.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media produk game edukasi Tickle Fight dengan materi perkalian untuk kelas III SD?
2. Bagaimana efektivitas media produk game edukasi Tickle Fight dalam pembelajaran perkalian untuk kelas III SD?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk menghasilkan produk game edukasi Tickle Fight dengan materi perkalian untuk kelas III SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media terbagi menjadi dua bagian yaitu dalam segi konten medianya dan juga dalam konstruksi media:

1. Konten Media

Konten media mengandung capaian pembelajaran yaitu kompetensi yang harus dicapai peserta didik di akhir fase, tujuan pembelajaran yaitu cara dalam mencapai capaian pembelajaran, dan indikator yaitu tanda dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Konstruksi Media

Media game edukasi Tickle Fight merupakan sebuah media berupa audio visual yang dapat dimainkan menggunakan perangkat Windows dan Android. Dalam game Tickle Fight ini mengandung animasi sederhana berupa karakter-karakter yang akan terpampang pada saat menjawab pertanyaan soal perkalian 1-10 di dalam game nya. Game Tickle Fight juga memiliki lagu sederhana yang menyertai selama aplikasi game dibuka. Selain itu, game edukasi Tickle Fight juga mengandung 10 video materi pembelajaran perkalian matematika yang bisa diakses dari game nya selama memiliki jaringan internet yang memadai.

3. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Dalam pembuatan media game edukasi Tickle Fight yang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran pada kurikulum merdeka, media ini mempunyai capaian pembelajaran(CP) dan juga tujuan pembelajaran(TP) dengan materi perkalian matematika 1-10.

Capaian pembelajaran dalam ranah C(Cognitive) ialah agar peserta didik mampu untuk memahami konsep perkalian matematika 1-10 dan mampu

untuk menyelesaikan dan menjelaskan operasi hitung perkalian baik menggunakan cara menghafal ataupun dengan cara penjumlahan berulang.

Sejalan dengan capaian tersebut, tujuan pembelajaran yang dibuat ialah untuk peserta didik dapat memecahkan soal perkalian matematika 1-10 baik menggunakan penjumlahan berulang ataupun dengan cara hapalan. Tujuan ini, masuk kedalam kategori ranah kognitif tingkat 3(C3).

Capaian pembelajaran dalam ranah A(Afektif) ialah agar peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran perkalian 1-10.

Sejalan dengan capaian tersebut, tujuan pembelajaran yang dibuat ialah untuk peserta didik dapat menyenangi pembelajaran perkalian 1-10. Tujuan ini masuk kedalam ranah afektif tingkat 3(A3).

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan media game edukasi Tickle Fight ini penting adanya sebagai salah satu hal yang dapat membantu peserta didik kelas III SDN Ngenep 01 dalam menghafal perkalian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan media game edukasi Tickle Fight dengan materi perkalian memiliki asumsi dan keterbatasan diantaranya adalah:

a) Penelitian game edukasi Tickle Fight dengan materi perkalian memiliki asumsi sebagai berikut:

1. Kelas memiliki proyektor
2. Kelas memiliki akses terhadap internet
3. Peserta didik sudah mampu dalam materi pembelajaran matematika penjumlahan
4. Peserta didik mampu memahami instruksi terkait game edukasi Tickle Fight
5. Pihak sekolah bersedia dalam menerima game edukasi Tickle Fight untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Penelitian game edukasi Tickle Fight dengan materi perkalian memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Media ini hanya memuat materi perkalian 1-10
2. Media ini memerlukan akses terhadap internet
3. Uji coba hanya dilakukan di SDN Ngenep 01 Mojosari, Kecamatan Karang Ploso, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

