

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah kemajuan teknologi dan transformasi digital, pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar menerima tantangan baru yang semakin rumit. Banyaknya informasi yang beredar saat ini berpengaruh besar terhadap pembentukan nilai norma para siswa, termasuk dalam aspek kesopanan. Menurut Dianita et al., (2024) Pemanfaatan media belajar melalui *game* edukasi adalah sebuah produk teknologi yang kreatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang menarik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan pengukuran nilai kesopanan siswa kelas V di SDN Nglandung 03 menggunakan angket yang langsung diberikan kepada murid, rata-rata skor yang diperoleh adalah 65. Ini menunjukkan meskipun sudah mencapai angka minimum, masih ada kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan norma kesopanan. Namun, metode pengajaran ceramah yang masih diterapkan di sekolah ini kurang menarik perhatian siswa dan kurang mampu dalam menanamkan nilai norma kesopanan, terutama bagi generasi yang sudah akrab dengan teknologi digital. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini menciptakan media pembelajaran berupa sebuah *game* edukasi menggunakan *RPG Maker MV* yang dinamakan "Petualangan Budi Pekerti". *Game* ini dirancang untuk

membantu siswa memahami norma kesopanan dengan cara yang lebih menyenangkan melalui sebuah *game* edukasi.

Materi *game* edukasi ini secara khusus diambil dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila bab 2 untuk kelas V Sekolah Dasar. Dalam bab ini membahas norma dalam kehidupan yang dimana salah satunya adalah norma kesopanan. Pemilihan materi ini sangat tepat karena siswa kelas V berada pada fase perkembangan yang ideal untuk menerima pelajaran tentang etika. Dengan pendekatan yang berbasis *game* edukasi, materi dalam kurikulum diubah menjadi pengalaman yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi mengenai kesopanan sambil menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi permasalahan pada objek penelitian yang nantinya akan digunakan sehingga penelitian ini lebih terfokus. Batasan yang diberikan yaitu di antaranya.

1. Penelitian ini hanya mengembangkan *game* edukasi untuk nilai kesopanan, tidak mencakup nilai budi pekerti lainnya.
2. Uji coba produk hanya dilakukan pada siswa kelas 5 SDN Nglandung 03 dengan jumlah sampel terbatas yaitu siswa 13.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Pembuatan *Game* Edukasi Petualangan Budi Pekerti untuk Menanamkan Nilai kesopanan pada Siswa Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membuat *game* Petualangan Budi Pekerti untuk pembelajaran nilai kesopanan di SDN Nglandung 03?
2. Bagaimana langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan *Game* Edukasi Petualangan Budi Pekerti untuk Menanamkan Nilai kesopanan.
3. Bagaimana menguji *Game* Edukasi Petualangan Budi Pekerti dengan metode *BlackBox* dan *SUS*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan mengembangkan *Game* Petualangan Budi Pekerti sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai kesopanan pada siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui cara-cara yang tepat dalam menerapkan *game* edukasi Petualangan Budi Pekerti agar berhasil menanamkan nilai-nilai kesopanan pada siswa.
3. Untuk menguji *Game* Edukasi Petualangan Budi Pekerti dengan metode *BlackBox* dan *SUS*.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini di bagi menjadi dua bagian, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a) Menambah pengetahuan baru tentang cara menggunakan *game* untuk mengajarkan norma kesopanan kepada anak sekolah dasar.
- b) Memberi contoh nyata bagaimana teknologi bisa dipakai untuk pendidikan karakter.
- c) Menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang *game* edukasi atau pembelajaran mengenai norma.

2. Kegunaan Praktis

- a) Memberikan guru *game* edukasi siap pakai untuk mengajarkan sopan santun dengan cara yang disukai anak-anak.
- b) Membantu siswa langsung menerapkan nilai-nilai baik (seperti hormat dan santun) melalui simulasi dalam *game* dan bukan sekadar teori.
- c) Menjadi panduan praktis bagi sekolah yang ingin memanfaatkan teknologi digital untuk pendidikan karakter, sesuai Kurikulum Merdeka.