

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi merambah ke setiap aspek kehidupan, khususnya sektor pendidikan (Huda, 2020, p. 3). Teknologi diyakini sebagai alat yang berguna untuk membantu proses belajar mengajar, sehingga alat pendidikan interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan pendidikan dengan interaksi yang memanfaatkan teknologi ketika proses pembelajaran di dalam kelas, maka tujuan teknologi dalam bidang pendidikan adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan (Maritsa, 2021, p. 96).

Pembelajaran IPA di SD pada kurikulum merdeka digabungkan dengan IPS menjadi IPAS. Hal ini bertujuan supaya pembelajaran lebih holistic, sehingga siswa mampu memahami permasalahan lingkungan alam dan sosial, bahkan pelaksanaan pembelajaran IPAS di lapangan sendiri faktanya belum terintegrasi secara materi antara IPA dan IPS, dikarenakan guru masih membelajarkan IPA dan IPS secara terpisah (Wijayanti, 2023, p. 2108). Mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum paradigma baru kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Barlian, 2022, p. 2110). Pembelajaran pendidikan IPS di jenjang persekolahan, baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah, perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak model pembelajaran yang

masih bersifat konvensional, tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari model pembelajaran yang modern sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar dimana siswa berada (Susanto, 2014, p. 2). Pembelajaran IPS yang dahulu dianggap cenderung membosankan karena kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaiannya, berbeda dengan saat ini, dimana pembelajaran IPS harus mulai mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman, sehingga peran media pembelajaran yang menyenangkan juga efektif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran IPS yang cenderung monoton (Heryani, 2022, p. 19).

Septiyanti (2023, p. 200) menyatakan bahwa sesuai dengan karakteristik tahapan perkembangan kognitif Jean Piaget, kemampuan siswa kelas IV masuk kedalam tahapan operasional konkrit. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda (Marinda, 2020, p. 124). Pada tahap operasional konkrit, anak memiliki pemahaman yang lebih baik dari pada anak praoperasional (2-7 tahun) mengenai konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi serta konsep angka/matematik (Mifroh, 2020, p. 255). Karakteristik siswa di kelas IV Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkrit, dimana pada tahap ini anak sudah dapat mengembangkan pemikiran secara logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkrit dan mampu melakukan konservasi siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang

jelas dan logis, melakukan klasifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep (Septianti & Afiani, 2020, p. 14).

Saat ini peserta didik lebih menyukai bermain *game* daripada belajar, peserta didik lebih senang bermain *game* daripada terlihat asyik menghabiskan waktu untuk belajar seperti membaca buku (Hasanah, 2019, p. 10). Mengingat karakter siswa kelas IV pada dasarnya masih suka bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti *game* edukasi (Windawati & Koeswanti, 2021, p. 1028). Media belajar interaktif multimedia berisi permainan edukasi ini diciptakan seraya mengeksplorasi teknologi *educational game* (Erwin, 2019, p. 906). *Educational game* merupakan sebuah permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran dengan cara yang lebih inovatif, kreatif, dan permainan ini juga dapat digunakan untuk menyebarkan pengetahuan melalui aktivitas yang menarik serta berbeda dengan media lainnya (Gontah R. A., 2021, p. 41). Dengan semakin berkembangnya dunia teknologi multimedia yang berisikan permainan edukasi dapat merubah cara siswa untuk belajar maupun memberikan pengalaman dalam bidang komunikasi seperti pendidikan melalui teks, grafik, animasi, audio dan video (Ceria & Sutopo, 2022, p. 45). Maka media pembelajaran interaktif dengan jenis *educational game* berbasis multimedia merupakan media yang menarik serta memiliki banyak fitur yang sudah begitu komplit, sehingga sangat cocok untuk dikembangkan pada pembelajaran IPAS di SD.

Penggunaan media pembelajaran digital sangat penting dan tak pernah lepas dari proses belajar mengajar, dimana ruang lingkup media pembelajaran meliputi

alat peraga, bahan ajar, serta sarana dan prasarana sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena umumnya guru menggunakan media pembelajaran berupa media cetak, media gambar, dan ada beberapa guru menggunakan media audio visual jika media tersebut tersedia di Sekolah (Hafzah, 2020, p. 542). Pembuatan *educational game* merupakan jenis media yang akan peneliti kerjakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena game edukasi atau *educational game* sangat menarik untuk dikembangkan, sebabnya terdapat keberagaman yang dapat dilakukan serta terdapat beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional, salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata (Nurcholis, 2021, p. 338). Penggunaan dan pengemasan game yang benar tidak menutup kemungkinan dapat membantu siswa dalam belajar, seperti jenis *educational game* atau game edukasi yang digunakan untuk media pembelajaran (Firdaus & Yermiandhoko, 2020, p. 241).

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang dilaksanakan melainkan sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya salah satunya ialah penelitian (Rahmi, 2019, p. 178) dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik tema pengalamanku, dimana hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis *macromedia flash 8* valid dan praktis digunakan pada tema pengalamanku kelas II Sekolah Dasar.

Murjainah (2023, p. 78) menyatakan pada tahun 2022 SD N 14 Banyuasin 1 dilakukan riset bahwa guru-guru di sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di

sekolah, serta guru kurang terampil memanfaatkan teknologi pembelajaran ke dalam kelas. Selain itu, salah satu guru mengungkapkan bahwa guru belum pernah membuat media pembelajaran dengan berbantuan *computer* dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi/program pada *computer* untuk pembelajaran di sekolah. Hasil dari riset peneliti ini merekomendasikan pada sekolah tersebut untuk memanfaatkan teknologi dan pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik.

Laporan sarana dan prasarana tahun ajaran 2023/2024 pada SD N 14 Banyuasin I terdapat 1 buah infokus dan 1 buah laptop sekolah, serta mempunyai alat bantu untuk pembuatan media pembelajaran digital seperti multimedia, video pembelajaran berupa tripod dan juga memiliki buku pelajaran.

Terkait permasalahan di atas, pendidik berupaya menyediakan media pembelajaran yang menarik dan relevan serta meningkatkan pemahaman dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Penggunaan media pembelajaran *Educational Game* merupakan salah satu jenis media yang diharapkan mampu merangsang pemahaman dan semangat siswa dalam pembelajaran IPAS.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kompetensi inti dari Peserta didik itu diharapkan mampu menguasai pembelajaran digital.

- b. Media pembelajaran perlu pembaharuan dengan mengintegrasikan teknologi.
- c. Pembelajaran yang menyenangkan interaktif itu dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Bersumber pada identifikasi masalah di atas maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media *educational game* berbasis multimedia yang valid dan praktis.
- b. Pengembangan ini berfokus pada mata pelajaran IPAS bab 6 (Indonesiaku kaya budaya) topik B (kekayaan budaya Indonesia), dan materi tersebut akan di tampilkan dalam bentuk aplikasi.
- c. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Banyuasin 1.

1.4 Perumusan Masalah

Bersumber pada pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian adalah:

- a. Bagaimana pengembangan media *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1 yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan media *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1 yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Bersumber pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

- a. Menghasilkan media *educational game* berbasis multimedia muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1 yang valid.
- b. Menghasilkan media *educational game* berbasis multimedia muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1 yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis:

- a. Kegunaan teoritis
 1. Penelitian diharapkan mampu menjadi tambahan referensi dan informasi mengenai pengembangan media *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa.
 2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan, referensi, dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya, terutama dalam bidang pendidikan dan pengajaran.
- b. Kegunaan praktis
 1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terutama pada pelajaran IPAS.

2. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi terutama pada pelajaran IPAS baik secara efektif maupun efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi bahan pertimbangan Guru dalam memilih penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat membantu siswa lebih mudah dalam menerima serta memahami materi pelajaran dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan atau sumber informasi serta referensi dan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1, yang terdiri dari:

- a. Media *educational game* yang dikembangkan adalah berbasis multimedia yang mengacu pada penggunaan teknologi.
- b. Media *educational game* berbasis multimedia dikembangkan menggunakan canva.

- c. *Media educational game* berbasis multimedia dikembangkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV semester genap bab 6 topik B mengenai kekayaan budaya Indonesia.
- d. *Media educational game* berbasis multimedia memuat animasi, gambar, teks, suara, permainan edukatif dan tampilan pelajaran yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi IPAS.
- e. *Media educational game* diisi dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa.
- f. *Media educational game* berbasis multimedia ini juga dilengkapi dengan materi pembelajara, video pembelajaran, *quiz game* edukasi dan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi IPAS mengenai kekayaan budaya Indonesia.
- g. Multimedia yang dikembangkan dihiasi dengan animasi yang menarik perhatian siswa.