

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum merupakan ruh dari pendidikan. Nadiem Makarim selaku menteri pendidikan dan kebudayaan terdahulu mengubah dan menetapkan kurikulum merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum pendidikan (R. Dewi & Agung, 2022 hl. 7176). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menyempurnakan penanaman pendidikan karakter siswa dengan profil pelajar pancasila (Susilowati, 2022 hl. 116). Kurikulum merdeka merupakan terobosan untuk dapat menerapkan kemerdekaan berpikir. Program dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar yang artinya memberi pandangan baru bahwasanya pendidikan tidak hanya berfokus pada penilaian kognitif saja, namun juga penilaian afektif dan psikomotorik peserta didik (Alfath Annisa et al., 2022 hl.45).

Junaidi (2021) menyebutkan bahwa kurikulum merdeka diimplementasikan secara umum untuk mendalami minat dan bakat peserta didik sesuai dengan keinginannya yang lebih difokuskan pada implemen baik dalam bentuk budaya sekolah untuk mewujudkan profil belajar pancasila. Mewujudkan profil belajar pancasila bisa melalui pembelajaran IPAS (Azzahra et al., 2023 hl. 6231). IPAS ialah singkatan dari Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial, yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023 hl. 6231). Tercapai atau tidak tujuan implementasi kurikulum merdeka salah satunya terlihat melalui prestasi belajar atau hasil belajar siswa (Hamdu & Agustina, 2020 hl. 82).

Kamus besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa prestasi adalah hasil yang sudah didapat dari apa yang telah dikerjakan (Mario , 2023 hl 153). Prestasi belajar juga bisa diartikan

sebagai kemampuan siswa yang sudah mengalami perubahan berupa kecerdasan, moral, dan keterampilan setelah melakukan proses belajar mengajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran (Mario , 2023 hl. 155). Merujuk tentang prestasi belajar penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh dalam pembelajaran khususnya guna meningkatkan prestasi belajar, salah satu contoh media yang dianggap mampu untuk meningkatkan prestasi belajar ialah game edukatif ular tangga karena penggunaan game edukatif ular tangga mampu membuat siswa menemukan konsep-konsep baru terkait dengan materi pembelajaran (Novita & Sundari, 2020 hl. 717).

Dapartemen Pendidikan Nasional mengartikan game edukatif ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang. Game edukatif ular tangga diharapkan mampu meningkatkan minat siswa karna permainan ini yang dibuat sederhana dan mudah dimainkan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga menarik siswa untuk menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah semua yang dapat digunakan sebagai fasilitas atau alat untuk bermain yang mengandung nilai pembelajaran (pendidikan) dan dapat meningkatkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak (Sabila et al., 2021 hl. 507).

Data sarana dan prasarana tahun 2024 di SDN 06 Palembang menunjukkan kurangnya sarana dan prasarana yang digunakan serta belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik seperti contohnya media ajar yang masih menggunakan buku pembelajaran. Hal ini berakibat pada pembelajaran menjadi belum optimal dan motivasi belajar siswa rendah. Penggunaan game edukatif ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh pada optimalnya pembelajaran dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain (Febriana, 2020 hl. 224).

Game edukatif ular tangga efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa. Hal ini didukung dengan teori dari penelitian yang dilakukan oleh Lukman (2023) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Pare-pare” dalam penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan ular tangga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dinegeriku di kelas IV UPTD SDN 57 Parepare (Lukman 2023). Informasi yang diperoleh dari wali kelas mengenai kurang optimalnya pembelajaran sehingga berakibat pada prestasi belajar IPAS dan motivasi belajar siswa, maka dari itu penelitian dengan pengaplikasian game edukatif ular tangga ini diharapkan mampu memberikan solusi dari masalah yang terjadi.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Rangkuman dari latar belakang masalah maka bisa diketahui masalahnya yaitu:

- a. Kurangnya motivasi belajar sehingga berakibat pada prestasi belajar siswa salah satunya pada pembelajaran IPAS.
- b. Kurangnya motivasi belajar siswa karena pada saat proses belajar tidak dilengkapi dengan media yang memadai.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Identifikasi masalah yang dilihat dari uraian di atas maka diketahui luar lingkungannya permasalahan yaitu rendahnya prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS untuk mencegah agar masalah tidak melebar dan fokus mengarah pada sasaran di atas, penelitian ini dibatasi pada game edukatif ular tangga materi keberagaman budaya yang memberikan keefektifan terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN 06 Palembang.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Setelah memperhatikan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah game edukatif ular tangga materi keberagaman budaya efektif terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN 06 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas game edukatif ular tangga materi keberagaman budaya terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN 06 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **a. Manfaat Teoritis**

Untuk menambah pengetahuan bagi para pembaca tentang efektivitas game edukatif ular tangga materi keberagaman budaya terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas IV SD 06 Palembang

#### **b. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi guru**

Diharapkan mampu memberikan kemampuan pada guru mengenai pemilihan media yang cocok dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

##### **2. Bagi siswa**

Dapat membantu siswa untuk lebih meningkatkan prestasi belajar.

##### **3. Bagi peneliti**

Diharapkan peneliti dapat mengaplikasikan media game edukatif ular tangga materi keberagaman budaya dalam proses pembelajaran