

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan teknologi, proses pembelajaran dalam dunia pendidikan terus berkembang, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang semakin maju dan canggih. Teknologi sangat berperan aktif dalam mendukung proses pembelajaran, menjadikannya lebih efektif dan menarik. Tercapainya pembelajaran yang bermutu tentunya tidak lepas dari pengaruh teknologi dan penerapan ilmu pengetahuan. Sebab, penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan manusia di suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan Indonesia tidak ketinggalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nurhayati, 2024 ).

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus selaras dengan perkembangan teknologi. Teknologi memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pendidikan yang lebih efisien dan efektif (Nuridayanti et al., 2023, p. ). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu factor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses menempuh pendidikan. Perubahan ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang dapat tercapai jika pembelajaran dirancang dan

diterapkan dengan baik, sehingga mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik (Yuanta et al., 2025, p. 2).

Melihat dari keterbatasan penggunaan media di sekolah, maka sudah saatnya media pembelajaran mulai ditingkatkan kualitasnya atau mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu, untuk mencapai hal tersebut selain dibutuhkan penyampaian yang baik juga dibutuhkan media yang tepat sebagai perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah “tengah”, “perantara” atau pengantara (Yuanta et al., 2025, p. 3. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi serta dapat digunakan jika ada pada situasi perhatian peserta didik yang telah berkurang karena merasa bosan dengan pembelajaran (Agustina et al., 2024, p. 2) dengan adanya media pembelajaran di sekolah membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Di era teknologi digital ini, guru sudah dapat mengakses berbagai media pembelajaran di berbagai situs web yang dapat digunakan dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sesuai kurikulum yang diterapkan. Jenis-jenis media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk memproses pembelajaran yaitu multimedia interaktif, video pembelajaran, E- book, aplikasi pembelajaran, Virtual Reality, dan Game Edukasi

Salah satu media yang cocok digunakan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada era teknologi ini adalah media pembelajaran *Gimkit*. Web *Gimkit* dapat

diadaptasikan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk memperkuat literasi digital pada peserta didik sekolah dasar. Literasi digital didefinisikan sebagai seperangkat keterampilan yang lebih luas dan lebih kompleks dari pada penggunaan sederhana teknologi digital (Firmansyah et al., 2022, p. 3). Pengembangan media *Gimkit* dalam pembelajaran mampu membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan serta pembelajaran di kelas tidak membosankan. Aplikasi ini mengkombinasikan unsur pendidikan dengan elemen permainan yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan bersama guru kelas V di SD Negeri 160 Palembang, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun, penggunaannya belum optimal karena media yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti gambar, video, dan lembar kerja. Media tersebut dinilai kurang menarik dan belum mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran, peserta didik terlihat kurang antusias dan cenderung pasif. Media yang digunakan belum mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar yang tinggi. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik, di mana banyak siswa yang belum mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), yaitu sebesar 75.

Rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu faktor utama, karena media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis digital dan interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan penelitian (Agustina ddk., 2024) Penggunaan media gamifikasi *Gimkit* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ditandai dengan peningkatan dari nilai pretest ke posttest di setiap serinya. Penggunaan media gamifikasi *Gimkit* dapat menjembatani kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan membuat mereka lebih fokus karena aktif terlibat dalam pembelajaran melalui elemen game yang terkandung di dalamnya sehingga hasil belajar meningkat. Kemudian penelitian (Yuanta dkk., 2025) menunjukkan bahwa media *Gimkit* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi yang menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat valid dan praktis. Selain itu, aplikasi *Gimkit* dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh (Sonny Rohimat dkk., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti *Gimkit* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam menjawab soal-soal latihan, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara penuh dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, seorang pendidik hendaklah memiliki ide kreatif dan inovatif mengikuti alur kemajuan zaman. Maka, dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Gimkit* berbasis literasi digital khususnya pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik memahami materi secara mendalam.

Oleh sebab itu , peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi rantai makanan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GIMKIT* BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 160 PALEMBANG**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, masalah dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut: Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal, sehingga belum sepenuhnya mendukung efektivitas proses belajar mengajar

- a. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, yang menyebabkan proses belajar kurang interaktif dan inovatif.
- b. Rendahnya nilai peserta didik terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan.”
- c. Motivasi belajar siswa yang masih rendah, disebabkan oleh kurangnya penggunaan media dan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut di bawah ini.

- a. Pengembangan dibatasi pada model ADDIE, di mana penelitian sampai pada uji ke validitas sampai kepraktisan
- b. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah materi rantai makanan, yang dibatasi pada submateri komponen rantai makanan dan hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, untuk siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran *Gimkitt* berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS di SD?
- b. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Gimkitt* berbasis literasi digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS di SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Gimkitt* berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS di SD yang valid

- b. Untuk mengevaluasi kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Gimkitt* berbasis literasi digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS di SD.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teori maupun praktik, sebagai berikut

- a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru tentang penggunaan *Gimkitt* berbasis literasi digital sebagai media pembelajaran, yang bisa diintegrasikan dalam penyusunan modul ajar Kurikulum Merdeka

- b) Manfaat Pratik

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat praktis bagi peserta didik, pendidik, satuan pendidikan, dan peneliti lanjut. Berikut dijelaskan di bawah ini

1. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran *Gimkitt* berbasis proyek literasi digital, siswa diharapkan akan lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari IPAS. Sebagai inovasi dalam pembelajaran, *Gimkitt* berbasis literasi digital juga diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami materi rantai makanan.

## 2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi, pengetahuan, dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini juga diharapkan memberikan ide baru yang bisa mendukung transformasi pembelajaran sesuai dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

## 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk sekolah agar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu sekolah demi menciptakan peserta didik yang kritis, kreatif dan inovatif.

## 4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperdalam pemahaman tentang pembelajaran IPAS dan mendapatkan wawasan lebih tentang bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini juga bisa dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas topik serupa.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Produk yang dikembangkan adalah Media Pembelajaran *Gimkitt* Berbasis Literasi Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 160 Palembang

- a. Media pembelajaran digital *Gimkitt* berbasis literasi digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Rantai Makanan
- b. Media Pembelajaran *Gimkitt* berbasis Literasi Digital menggunakan bahasa Indonesia yang tepat
- c. Sistem Penilaian Otomatis dan Feedback. Sistem penilaian otomatis yang memberikan umpan balik langsung setelah kuis, serta laporan perkembangan siswa untuk memudahkan evaluasi dan rekomendasi pembelajaran lebih lanjut.
- d. Media Pembelajaran *Gimkitt* dapat digunakan secara luring dan daring dengan akses melalui berbagai perangkat digital
- e. Media dirancang untuk mendorong keterampilan literasi digital siswa, seperti kemampuan memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi berbasis teknologi dalam proses belajar.
- f. Media mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti skor, hadiah, tantangan, dan mode permainan kolaboratif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- g. Mengintegrasikan elemen gamifikasi: skor, hadiah, tantangan, dan mode permainan kolaboratif untuk meningkatkan motivasi belajar
- h. Tampilan antar muka dibuat sederhana, responsif, menarik, dan interaktif, mendukung kenyamanan penggunaan di berbagai ukuran layar, dan mengoptimalkan aksesibilitas siswa

