

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum juga memengaruhi kecepatan dan metode mengajar yang digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, Kemendikbudristek mengembangkan kurikulum merdeka sebagai bagian penting dalam upaya memulihkan pembelajaran dari krisis yang sudah lama kita alami (Kemendikbud, 2022, hl.293).

Dalam Kurikulum Merdeka memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosia) tujuan dari pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi disekitarnya (Sugih, 2023, hl.601).

Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang terdiri lebih dari 300 suku bangsa yang tersebar dari sabang sampai Merauke. Suku- suku bangsa tersebut

tentu saja memiliki ciri khas masing- masing yang tercermin dari penggunaa bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, budaya yang tentu saja berbeda antara satu suku dengan suku yang lain (Atmojo, Dzaki & Fitri, 2019, hl.126). Dengan adanya keberagaman budaya tersebut akan membuat masyarakat khususnya anak- anak merasa kesulitan untuk mengenali budaya masing- masing suku.

Keberagaman budaya Indonesia telah membuktikan bahwa Indonesia mampu menciptakan rasa toleransi dan tenggang rasa terhadap perbedaan yang ada dalam masyarakat (Iswari, Sumardi & Giyartini, 2021, hl.266). Pembelajaran tentang keberagaman budaya dimasukkan dalam materi wajib. Banyaknya siswa yang belum mengetahui apa saja kebudayaan Indonesia mulai dari pakaian adat, rumah adat, senjata daerah, alat musik, masakan yang merupakan bagian warisan budaya Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pemanfaat sumber belajar yang belum maksimal serta pada saat proses pembelajar guru masih menggunakan metode konvesional dalam pembelajaran.

Pada jenjang sekolah dasar tujuan pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia bertujuan untuk mengenal ragam macam budaya serta menjaga nilai- nilai kebudayaan yang ada di Indonesia (Iswari, Sumardi & Giyartini, 2021, hl.266). Mencermati dari permasalahan di atas bahwa dalam penyampaian pembelajaran hendaknya menggunakan media pembelajaran variatif yang memotivasi siswa dalam belajar salah satunya adalah Game Edukasi. Di era teknologi informasi yang semakin maju, media Game Edukasi dapat digunakan untuk tujuan pendidikan agar siswa termotivasi dalam selama pembelajaran.

Salah satu Game Edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya Di Indonesia adalah Marbel Budaya Nusantara. Marbel Budaya Nusantara adalah media edukasi yang membantu anak-anak mempelajari budaya nusantara (Fuadah, 2023, hl.229). Game Marbel Budaya Nusantara adalah game online yang berisi keanekaragaman budaya di Indonesia seperti pakaian adat, alat musik, senjata tradisional, tarian daerah, rumah adat dan makanan khas daerah. Penggunaan Game Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran di Sekolah Dasar telah banyak dilakukan oleh peneliti terlebih dahulu, salah satunya dilakukan oleh Damayanti & Wachida (2023) dengan judul “Pengaruh Aplikasi Game Edukasi Marbel Membaca Permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar Islam “. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca dalam uji normalitas menunjukkan bahwa dari data hasil perhitungan yang telah dilakukan nilainya adalah 0,143, yang berarti nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka nilai residual dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dan mengacu pada referensi penelitian terlebih dahulu maka peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 12 Talang Ubi Kabupaten PALI permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV belum mencapai KKM hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik. Dari 25 siswa terdapat 60% siswa yang belum tuntas dan 40% siswa tuntas dengan nilai KKM 65, penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan buku teks saja sehingga kurang variatif dan kurang menarik untuk pemberian pengalaman

belajar bagi siswa sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada proses pembelajaran IPAS.

Mencermati dari permasalahan di atas bahwa dalam penyampaian pembelajaran hendaknya menggunakan media pembelajaran variatif yang memotivasi siswa dalam belajar salah satunya adalah *Game* Edukasi. Di era teknologi informasi yang semakin maju, media *Game* Edukasi dapat digunakan untuk tujuan pendidikan agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran maka peneliti akan melakukan penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan media pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* MARBEL BUDAYA NUSANTARA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 12 Talang Ubi Kabupaten PALI dalam mengenal Keberagaman Budaya Nusantara di Indonesia masih rendah yang menyebabkan hasil belajar IPAS siswa belum mencapai KKM
2. Penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan buku teks
3. Siswa cenderung diam dan tidak aktif pada saat pembelajaran

### **1.2.2 Pembatas Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka diketahui luas lingkungannya permasalahan, Untuk mencegah agar masalah tidak melebar dan fokus mengarah pada sasaran diatas, Peneliti membatasi masalah penelitian ini pada metode Kuantitatif *Game* Marbel Budaya Nusantara yang mempengaruhi hasil belajar IPAS yaitu pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 12 Talang Ubi Kabupaten PALI.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta pembatasan ruang lingkup masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Penggunaan *Game* Marbel Budaya Nusantara Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Materi Keberagaman Budaya Indonesia “.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menegetahui “Pengaruh Penggunaan *Game* Marbel Budaya Nusantara Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Materi Keberagaman Budaya Indonesia “.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa memberikan informasi dan wawasan dan masukan dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif dan menarik untuk memberikan pemahaman dari materi yang diajarkan.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan wawasan untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran IPAS.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Diharapkan mampu memberikan pengetahuan pada guru mengenai pemilihan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk setiap pembelajaran terutama pada materi Keberagaman Budaya Di Indonesia dan juga untuk memberikan kemudahan pada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

#### **1.4.2.3 Bagi Siswa**

Dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi Keberagaman Budaya Di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga tidak hanya menggunakan metode ceramah saja untuk memperbaiki proses belajar siswa agar siswa lebih memahami pembelajaran.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti memahami situasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran, tetapi juga benar-benar memahami pembelajaran dan memberikan informasi dan bahan referensi peneliti selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi- materi yang lainya untuk mengembangkan kualitas kedepannya.