

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi sebuah sektor yang dianggap penting pada vitalnya perkembangan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan diusahakan melalui proses persiapan dalam kemajuan keahlian sumber daya manusia kita yang nantinya bisa menciptakan berbagai hal atau gagasan ide yang kreatif serta tentunya inovatif dalam dinamika pendidikan yang memiliki potensi unggul. Berangkat dari hal tersebut, pemerintah mempersiapkan pendidikan melalui lembaga pelayanan pendidikan melalui pengembangan perangkat-perangkat yang digunakan dalam pembelajaran.

Pendidikan yang diatur dalam peraturan perundang-undangan mengenai sebuah Sistem Pendidikan Nasional atau *Sisdiknas* pada nomor 20 tahun 2004 bahwa tentang pendidikan ialah menjadi usaha secara sadar serta direncanakan agar mampu untuk mewujudkan sebuah situasi atau suasana dari proses pembelajaran supaya siswa atau peserta didik mampu aktif dengan potensi dirinya yang berkembang, kekuatan spiritual, pengendalian terhadap dirinya dan kepribadiannya, kecerdasan beserta akhlak mulia, dan berketerampilan bagi diri, bangsa, dan orang lain (Angga dkk., 2022). Sistem Pendidikan di Indonesia kembali merangkak menuju era *new normal* setelah sebelumnya dilanda wabah COVID-19 dengan jangka waktu 2 tahun dan membuat beberapa kebijakan mengenai kegiatan

pembelajaran secara daring atau *PJJ* yang dilakukan di rumah masing-masing berdasarkan kebijakan yang telah diputuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang melaksanakan pembelajaran secara daring (Jojo & Sihotang, 2022).

Sistem pendidikan nasional memiliki 3 komponen penting yang utama, yakni (1) Guru; (2) Peserta Didik; dan (3) Kurikulum. Dimana ketiganya menjadi sebuah kesatuan yang tidak terpisahkan dalam menunjang proses pembelajaran (Sari, 2007). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat dari rencana proses pembelajaran dengan kaitannya mengenai tujuan dari pembelajaran, isinya, bahan ajar yang digunakan, beserta langkah atau cara tentang yang digunakan untuk juga menjadi acuan atau pedoman menyelenggarakan kegiatan pembelajaran memenuhi capaian tujuan dari pendidikan secara nasional (Rahayu dkk., 2022). Kurikulum bisa diartikan mengenai bagian dari alat pembelajaran yang digunakan pedoman dalam merancang rencana pembelajaran secara umum hingga mendetail. Pemerintah masih terus berupaya dalam melakukan pengembangan kurikulum untuk meningkatkan kualitas perangkat pembelajaran pendidikan yang digunakan.

Kementerian Pendidikan Budaya, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim telah menciptakan secara resmi kurikulum prototipe baru yang dinamakan *Kurikulum Merdeka*. Memiliki konsep yaitu kurikulum yang memberikan tuntunan mengenai sikap mandiri bagi siswa selaku peserta didik (Manalu dkk., 2022). Dimana kurikulum merdeka yang dimaksudkan ini adalah sebuah kebebasan baru untuk bagi para peserta didik untuk lebih mengeksplorasi perkembangan belajar siswa agar menjadi lebih kreatif dan inovatif. Kemudian,

Keputusan dari Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia pada nomor 56/M/2022 yakni pada sebuah Pedoman Penerapan Kurikulum dengan Rangka Pemilihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran tahun 2022 keluar. Implementasinya menjadi bagian dari perbaikan kurikulum pembelajaran dengan keunggulan siswa belajar lebih bermakna melalui terciptanya rasa mandiri, memiliki iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, bernalar kritis, kreatif serta tentunya memiliki akhlak yang mulia (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Implementasi kurikulum merdeka ini diharapkan mampu melepas batasan konsep kurikulum pemicu kurang ekspresifnya pengalaman belajar siswa. Kurikulum ini memiliki konsep mengenai pemisahan bidang studi dan penggabungan muatan IPA serta IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam – Sosial) yang diperuntukkan saat ini bagi kelas 1 dan 4 jenjang sekolah dasar. Karakteristik utama Kurikulum Merdeka dengan mencetak Profil Pelajar Pancasila berbasis pembelajaran proyek dan pengembangan karakter, memfokuskan pada materi pokok (esensial) dengan materi literasi dan numerasi, serta pembelajaran lebih fleksibel lewat pembelajaran terdeferensiasi sesuai konteks dan muatan lokal (Inayati, 2022).

Pada Kurikulum merdeka, standarisasi minimum ketercapaian peserta didik tidak lagi menggunakan acuan mutlak seperti penggunaan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada proses pembelajaran. Pada kurikulum merdeka ini digunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang bersifat mendeskripsikan tentang kemampuan apa yang perlu ditunjukkan sebagai bukti pencapaian tujuan pembelajaran. Jika dibutuhkan, pendidik diperkenankan menggunakan interval nilai dengan kriteria: perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik (Anggraena

dkk., 2022). Hal itu juga menjadi kebijakan mendasar masing-masing satuan pendidikan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dari karakteristik siswa maupun sekolah. Penggunaan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan di SD Negeri 1 Temesi dengan menggunakan skala interval sesuai kriteria yang dideskripsikan adalah yang memerlukan bimbingan seperti pemahaman lebih mendalam atau dengan *remedial*. Hasil belajar siswa dan kriteria dari kelas IV SD Negeri 1 Temesi pada bab awal muatan IPAS tahun 2022 adalah seperti yang disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Interval dan Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai Siswa	Kriteria	Jumlah Siswa
0 – 69	Perlu bimbingan	18 orang
70 – 79	Cukup	5 orang
80 – 89	Baik	4 orang
90 – 100	Sangat Baik	4 orang

Dari data pada Tabel 1.1 diatas, ada sebanyak 58,1% siswa yang mendapat hasil belajar pada interval 0-69 dengan kriteria memerlukan bimbingan. Dimana bukan sekedar kurang pahami dengan konsep pembelajaran, namun memiliki tingkat minat atau motivasi belajar yang rendah. Berdasarkan data tersebut, perlu adanya bimbingan dan pendalaman materi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kurikulum dengan konsep merdeka ini, perlu dibarengi dengan alat perantara yang lebih relevan sesuai situasi dan keadaan selama proses pembelajaran. Perantara tersebut menjadi sesuatu yang dapat digunakan sebagai penunjang tujuan dari pembelajaran yang tercapai, yaitu media pembelajaran. Hal-hal yang memiliki kegunaan untuk bisa menyalurkan sebuah informasi atau pesan dari si pengirim kepada sang penerima guna memberikan rangsangan pada pikiran, lalu perhatian,

minat serta perhatian dari siswa pada proses belajar disebut sebagai media (Atzani, 2020). Proses belajar siswa yang memerlukan rangsangan motorik dan psikomotorik ini merupakan pengalaman belajar proses pengamatan siswa sebagai individu interaktif dengan lingkungannya, seperti dalam mata pelajaran IPA. Pengetahuan lingkungan ini diperkenalkan dalam muatan belajar IPA di sekolah dasar dengan menambahkan fenomena-fenomena sains yang terjadi di sekitar siswa.

Observasi pada 28 September 2022 di SD Negeri 1 Temesi mendapatkan temuan bahwa peserta didik menemukan beberapa kendala dan kesulitan dalam pemahaman dari materi belajar dengan penjelasan hanya melalui buku paket dengan implementasi kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Suasana belajar pun kurang menarik berimbas kepada minat siswa yang hilang untuk belajar. Melalui pemberian kuesioner dengan *google form* tanggal 29 September 2022, didapatkan hasil bahwa semua responden dari para guru menjawab media pembelajaran merupakan hal penting di suatu kegiatan belajar. Selain itu didapat hasil bahwa 66,7% guru lebih sering berkomunikasi dan mengimplementasikan jenis media visual dalam melaksanakan proses pembelajaran, dengan alasan bahwa lebih mudah dan lebih efisien.

Wawancara dengan guru pada hari berikutnya di tanggal 30 September 2022 mendapatkan hasil bahwa guru kurang memiliki keterampilan dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis ICT. Sementara itu, berdasarkan wawancara terhadap 15 orang siswa kelas IV menyatakan lebih menyukai belajar dengan video dibanding dengan gambar. Siswa menyatakan bahwa melalui video, mereka mendengarkan suara, lagu, atau musik dan juga melihat gambar-gambar

menarik sambil membaca tulisan. Mata pelajaran yang dianggap cocok bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran dengan hasil persentase adalah Matematika (66,7%); IPA (83,3%); IPS (50%); PPKn (66,7%); dan Bahasa Indonesia (50%). Dengan hasil, mata pelajaran IPA dipilih paling banyak dari mata pelajaran lain dan dianggap sulit untuk dipahami siswa. Perbedaan sudut pandang ini menjadi sebuah permasalahan mengenai kecenderungan media yang digunakan dengan ketersediaan media yang ada di lapangan. Kelas menjadi lebih pasif karena siswa jenuh dengan suasana yang monoton. Hal ini juga dikarenakan, siswa dan guru tidak mengenal gaya belajar yang digunakan, guru belum maksimal memanfaatkan media pembelajaran, siswa tidak memiliki keberanian bertanya dan mempengaruhi hasil belajar IPA siswa yang kurang dari capaian (Astuti dkk., 2021).

Pada pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan teknologi dasar pada media pembelajaran digital memiliki tujuan menyokong efektif dan capaknya unsur 4C, berpikir lebih kritis, kreatif, komunikatif, dan elaborasi (Jannah & Atmojo, 2022). Kegiatan pembelajaran dengan media mampu memberikan motivasi terhadap siswa, melatih kemampuan dan wawasan pengetahuan dari sebelumnya, serta memberi peluang belajar lebih mandiri (Dewi & Manuaba, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat media memiliki berbagai jenis pilihan yang ikut berkembang sesuai kebutuhan membuat siswa lebih tertarik dan kelas menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran berjalan dengan maksimal. Berdasarkan hasil penelitian Setiyo, dkk., (2021) dinyatakan bahwa media yang digunakan guru kurang interaktif dan cenderung satu arah. Oleh karena itu, media menjadi terasa kurang komunikatif dan membosankan. Media yang tentunya dikatakan baik pada

proses belajar merupakan media yang mampu membangkitkan suasana belajar menyenangkan serta siswa menyerap materi dengan baik dan bermakna.

Media pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia bisa meningkatkan minat belajar peserta didik (Wijayanti & Relmasira, 2019). Media interaktif sendiri adalah gabungan dari beberapa gaya belajar anak dimulai dari visual, audio, hingga audiovisual. Media interaktif dirancang dengan tampilan informatif memiliki unsur suara dan gambar yang menarik (Panjaitan dkk.,2020). Media gambar merupakan media yang termasuk ke dalam karakter visual yang dijadikan media sederhana dua dimensi berbentuk kombinasi pengungkapan kata dengan gambar (Suparman, dkk.,2020). Menurut Fendrik, dkk., (2022) penggunaan media lebih optimal apabila sesuai dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar sesuai penyerapan informasi seperti *visual* berlandaskan kepada indera penglihatan, *auditori* menggunakan indera pendengaran, dan juga *gaya belajar kinestetik* yang lebih dengan indera perasa dan alat gerak. Oleh karenanya, kombinasi antara gaya belajar visual dan audio menjadi kinestetik diharapkan dapat menghidupkan suasana kelas serta meningkatkan kualitas belajar siswa salah satunya dengan *bermain*. Inovasi dari masalah itu ialah melalui pengembangan dari media belajar yang interaktif dengan berbasis kuis permainan yang mampu merangsang keaktifan motorik dan psikomotorik siswa dalam melakukan penyerapan informasi pembelajaran, khususnya pada muatan pembelajaran sains mereka melakukan pembelajaran mengenai fenomena sekitar. Media pembelajaran menurut Azizatunnisa, dkk., (2022) yang dikemas dengan bentuk permainan atau *games* dengan berbagai kuis pengantar di dalamnya, dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa.

Media pembelajaran dengan berbasis *games* dan *quiz* merupakan media belajar yang bersifat interaktif dengan menggunakan konsep permainan dan kuis dalam implementasi media. Media *games* memiliki konteks interaksi pemain melalui aturan-aturan tertentu dengan tujuan untuk menang. Sementara, media dengan *quiz* mampu memberikan kesempatan berpikir kreatif pada pertanyaan-pertanyaan dari materi terkait. Pada penelitian penggunaan *game* edukasi yang diteliti Pratama dkk., (2019) sebanyak 91,02% responden menganggap media *game* membuat materi yang ditampilkan menjadi lebih menarik dan lebih mudah memahami materi. Kemudian pada media berbentuk *quiz*, siswa memiliki ketertarikan ketika belajar serta hasil yang didapat tinggi pada pengerjaannya (Rofiq dkk., 2022). Media berbasis *games – quiz* ini menjadi sebuah inovasi pengembangan kepada siswa untuk memaksimalkan fokus belajar hingga mampu mencapai tujuan dengan hasil belajar yang lebih baik. Media berbasis *games-quiz* memiliki keunggulan seperti bersifat interaktif, komunikatif, dan inovatif. Selain itu media berbasis *games-quiz* yang dikembangkan tidak memerlukan jaringan dalam pengaplikasian maupun berbayar. Jadi, media bisa digunakan dengan lebih mudah. Media berbasis *games – quiz* pada materi tumbuhan diharapkan dapat memberi bantuan dalam meningkatkan kualitas belajar dari siswa kelas IV pada kurikulum prototipe.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang interaktif berbasis *games – quiz* yang nantinya akan digunakan pada muatan IPAS untuk kelas IV sekolah dasar yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Maka, judul dari penelitian pengembangan yang dijelaskan ini ialah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi

Tumbuhan Berbasis *Games-Quiz* Pada Muatan IPAS Fase B Kurikulum Merdeka untuk Kelas IV Sekolah Dasar.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah berdasarkan pada pemaparan dari latar belakang, maka dituliskan adalah sebagai berikut.

1. Kelas menjadi pasif karena siswa merasa jenuh dengan suasana belajar monoton dalam kegiatan dan proses belajar.
2. Penggunaan dari media kurang bervariasi dalam kegiatan belajar-mengajar
3. Guru kurang memahami pembuatan media pembelajaran yang berbasis pengembangan teknologi dalam penerapan pembelajaran kurikulum merdeka.
4. Guru belum mengembangkan media multimedia pembelajaran interaktif berbasis *games* dan kuis.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan mengenai masalah dari penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif ini yaitu berfokus pada kelas yang menjadi pasif yang dikarenakan peserta didik merasakan kejenuhan dan kebosanan terhadap suasana belajar yang kurang variatif atau monoton sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* pada muatan IPAS Fase B Kurikulum Merdeka untuk Kelas IV SD Negeri 1 Temesi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* pada muatan IPAS Fase B untuk Kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* pada muatan IPAS Fase B ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* pada muatan IPAS Fase B ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPAS Fase B untuk Kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang relevan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan rancangan media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* pada muatan IPAS Fase B untuk Kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk menguji validitas media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* pada muatan IPAS Fase B ditinjau dari isi, desain dan media untuk kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* pada muatan IPAS Fase B untuk kelas IV sekolah dasar.

4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif materi tumbuhan berbasis *games – quiz* terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPAS Fase B untuk kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini dengan teoretis ataupun melalui praktis adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis melalui hasil dari penelitian ini adalah bisa dan mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berbasis *games – quiz* ini dalam materi pembelajaran tumbuhan dan juga menemukan fakta-fakta baru di lingkungan sekitarnya bagi siswa kelas IV sekolah dasar serta pada pengimplementasian Kurikulum Merdeka untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis sebagai dampak bagi siswa, guru, sekolah, beserta peneliti.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih bermakna melalui cara variatif yakni dengan berbasis *games-quiz* dalam pembelajaran dalam muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam – Sosial) pada Fase B Kelas IV sekolah dasar materi tumbuhan.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran berbasis *games-quiz* ini diharapkan agar menjadi sumber maupun referensi media pembelajaran yang menyenangkan untuk bisa memiliki manfaat pada proses belajar IPAS materi tumbuhan Kelas IV sekolah dasar pada Fase B bagi guru dalam penerapan pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran yang interaktif dengan berbasis *games-quiz* ini bisa diharapkan menjadi kontribusi media pendidikan dalam menunjang proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah untuk muatan IPAS Fase B kelas IV materi tumbuhan pada penerapan Kurikulum Merdeka.

d. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *games-quiz* ini diharapkan mampu menambah referensi yang baru dan relevan terhadap penelitian lainnya melalui kajian dan landasan teori yang mendasari guna meningkatkan kualitas pengembangan media dan kualitas pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan dari media pembelajaran yang interaktif ini memiliki basis pada *games – quis* materi tumbuhan pada kurikulum merdeka untuk kelas IV Fase B ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *powerpoint* sebagai *software* pembuatannya. Muatan pembelajaran yang digunakan adalah muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam – Sosial) dalam kurikulum merdeka dalam

pemanfaatan teknologi digital masa kini dengan menggunakan prinsip *belajar sambil bermain* dalam model *games-kuis* dengan menambahkan gambar, suara, teks, soal, hingga musik. Hal tersebut menjadi bagian dari kelebihan media untuk memberikan kombinasi untuk mengasah otak antara belajar melalui menjawab soal dan bermain permainan yang ada di dalamnya.

Media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* lewat penerapan prinsip kerja *hyperlink* dalam menjalankan permainan interaktif setelah pengguna menekan *slideshow*. Hal tersebut menjadi kemudahan dari pengalokasian terhadap media tersebut karena tidak perlu mempunyai keahlian khusus untuk menggunakan media. Untuk pengaplikasian dari media pembelajarannya ini tidak menggunakan jaringan internet atau bisa dimainkan secara *offline* melalui laptop agar penggunaan lebih maksimal. Penggunaannya bisa disesuaikan tanpa memperhitungkan jaringan internet sebagai penyambung atau koneksi untuk mengaplikasikan media.

Tampilan visual media ini didominasi dengan warna hijau yang menggambarkan tema dari isi media. Ornamen yang digunakan seperti animasi tumbuhan, bunga, dan berbagai hal serupa memiliki kualitas tinggi atau *High Definition (HD)* yang memanjakan mata anak-anak. Desain media yang digunakan dalam pembuatan bahan *games* dan *kuis* dibuat komunikatif serta kreatif untuk kepentingan pemahaman siswa dalam memahami materi tumbuhan. Melalui hal itu, diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilannya. *Games* dan *quis* dalam media pembelajaran interaktif dibuat berpedoman dengan kurikulum merdeka terbaru beserta buku pembelajaran IPAS yakni Buku Panduan Guru dan Siswa IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sesuai materi terkait

untuk kelas IV. Media pembelajaran interaktif berbasis *games – kuis* ini memberikan pengalaman bermain bagi siswa sekaligus menambahkan wawasan siswa melalui pemaparan jawaban sesuai permainan dan soal yang ditampilkan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan pada media pembelajaran yang digunakan di sekolah sangat penting dilakukan. Hal tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas belajar dan membantu guru dalam menambah referensi guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Tenaga pendidik kekurangan waktu dalam memaksimalkan variatifnya media di kelas, sehingga menimbulkan suasana monoton terhadap media. Minimnya media yang menarik dan menyesuaikan kepada gaya belajar mampu mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap proses pembelajaran yang mempengaruhi kualitas serta hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh bagaimana pemahaman mereka terhadap konsep pembelajaran yang diberikan. Konsep menjadi akar pemikiran siswa untuk bisa memahami materi secara utuh. Pentingnya pengembangan ini untuk memberikan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan komunikatif dalam proses belajar bermakna siswa terkait materi pembelajaran. Penelitian pengembangan ini adalah bagian dari upaya meningkatkan kualitas produk dalam penggunaan media pembelajaran, materi, hingga strategi yang bisa digunakan di kelas sebagai bagian proses belajar. Media pembelajaran diperbarui dan dikembangkan untuk mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memotivasi guru dalam penerapan media yang membuat pembelajaran lebih bermakna di dalam kelas.

Tujuan pengembangan dari media pembelajaran interaktif berbasis *games – kuis* ini adalah untuk bisa digunakan sebagai sumber belajar yang terkini dengan

menambah wawasan serta pengetahuan siswa mengenai media komunikatif, mudah diaplikasikan, serta mampu melatih siswa lebih kreatif dalam keterampilan mereka. Siswa diharapkan mampu melakukan observasi dan penyelidikan lewat pembelajaran bermakna secara mandiri. Media akan menjadi acuan mereka membuktikan sebuah konsep dengan keadaan lapangan yang sebenarnya. Siswa akhirnya mendapat lebih banyak ilmu serta menambah wawasan mereka mengenai lingkungan alam sebagai bagian dari proses pembelajaran IPA yang sesungguhnya. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dibuat untuk mengetahui pengembangan dan juga kelayakan media pada muatan IPAS Fase B khususnya materi tumbuhan untuk kelas IV sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini dikembangkan didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Pengembangan media interaktif ini mampu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan dibantu visualisasi media seperti gambar, audio, musik, kartun, serta pemaparan dalam media yang digunakan pada proses pembelajaran dengan menerapkan model *games – quis*.
2. Pengembangan media interaktif ini mampu membantu guru memberikan penyampaian materi pembelajaran melalui strategi belajar serta suasana yang menyegarkan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Sementara itu, keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *games – quis* ini adalah sebagai berikut.

3. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar di Fase B Kurikulum Merdeka,

sehingga media yang menjadi hasil pengembangan hanya dapat diperuntukkan bagi siswa kelas IV terutama pada muatan IPAS materi tumbuhan.

4. Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan media pembelajaran yang berupa sebuah pengaplikasian *software* dengan tampilan interaktif bermain *games – quis*.
5. Pengembangan media hanya memiliki beberapa komponen fitur sederhana untuk kebutuhan isi dari media, sehingga pengaplikasian kurang *complete* dari fungsional fitur media yang dikembangkan.

1.10 Identifikasi Istilah

Identifikasi dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang digunakan perlu untuk didefinisikan ada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan ilmu pengetahuan dan juga teknologi dengan tujuan untuk memanfaatkan teori pengetahuan serta kaidah yang telah terbukti secara fakta guna meningkatkan fungsi, manfaat, dan pengaplikasian ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada menjadi hasil teknologi baru yang lebih baik.
2. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*) adalah konsel model desain instruksional dengan tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien. Dalam pengembangan ini akan digunakan tahapan dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis *games-quiz* adalah sebuah media yang bisa digunakan lewat tombol kontrol (pengendali) dan dapat dioperasikan pengguna untuk menjalankan tayangan atau mengaplikasikan media yang memuat permainan (*games*) dan pertanyaan berbentuk *quiz* yang memiliki desain menarik dan komunikatif dengan tambah teks, audio, gambar, dan musik.
4. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan muatan mata pelajaran yang ada disekolah dengan berdasarkan kepada pembelajaran langsung melalui pengamatan fenomena, gejala alam, percobaan atau eksperimen, masalah, sampai kepada interaksi sosial antara manusia dengan lingkungan sekitarnya.
5. Tingkat kelayakan produk adalah suatu kemampuan produk yang bermanfaat dengan nilai guna untuk siswa maupun guru dalam pemahaman materi terkait pada proses pembelajaran dengan melakukan uji validitas, kepraktisan, dan keefektivan.

