

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Era revolusi Industri 4.0 membawa tuntutan tersendiri bagi dunia pendidikan. Dalam situasi ini, setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan kemampuan literasinya dengan orientasi baru dalam bidang pendidikan. Kemampuan literasi tersebut berupa literasi data, teknologi dan sumber daya manusia. Literasi data adalah kemampuan untuk menganalisa dan menggunakan informasi dari data yang bermunculan melalui dunia digital. Literasi teknologi merupakan kemampuan dalam memahami sistem teknologi dan mekanika dunia kerja, sedangkan literasi sumber daya manusia merupakan kemampuan berinteraksi dengan baik, tidak kaku dan berkarakter.

Pendidikan merupakan salah satu cara melengkapi fenomena integrasi digital dimana mesin dan manusia saling berhubungan untuk memecahkan masalah dalam penemuan teori-teori baru. Pendidikan 4.0 sebagai pengubah informasi dengan cara yang praktis dan berbasis digital.

Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar yang di gagas oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI), dengan konsep utama merdeka belajar adalah merdeka dalam berfikir (Indarta, dkk 2022). Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu jawaban dari banyaknya persaingan sumber daya manusia yang terjadi secara global pada abad ke-21. Terdapat tiga kompetensi pada abad ke-21 yang terdiri dari pemecahan masalah, berfikir kreatif dan juga berpikir kritis (Putriani & Hudaidah 2021). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memiliki pembelajaran yang intrakurikuler yang sangat beraneka ragam yang dimana informasi yang disajikan akan lebih maksimal agar nantinya peserta didik memiliki waktu yang sangat cukup untuk menekuni konsep yang menguatkan kompetensi.

Revolusi digital memiliki pengaruh penting di bidang pendidikan seperti di banyak bidang lainnya. Pengaruh ini juga menyebabkan perubahan radikal di bidang pendidikan, seperti dalam hal pendekatan pengajaran dan pembelajaran. Para peserta didik di zaman ini memiliki karakteristik yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan masa lalu, oleh karena itu, cukup sulit untuk menarik minat dan keingintahuan siswa hari ini untuk kegiatan pembelajaran melalui pendekatan pengajaran tradisional. Selain itu, tidak mudah untuk mengatasi beberapa masalah terkait mengajar dan belajar dengan pendekatan yang sudah ketinggalan ini.

Generasi Z adalah generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi. Pengasuhan mereka bahkan banyak dibantu oleh teknologi dan internet. Terlahir antara tahun 1995 sampai 2012, mereka tidak sempat merasakan kehidupan

tanpa teknologi dan internet. Keberadaan teknologi dan internet menjadi elemen penting dari kehidupan dan keseharian mereka. Bagi Generasi Z teknologi dan internet merupakan sesuatu hal yang harus ada, bukan merupakan sebuah inovasi seperti pandangan generasi lainnya.

Kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi melalui internet telah mempengaruhi kehidupan Generasi Z. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan *gadget* yang mereka miliki, melihat informasi tentang berbagai hal dari dunia luar melalui internet, bermain game dan bahkan berbelanja melalui satu benda yang ada di dalam genggaman mereka yaitu *smartphone* (*gadget*). Hampir semua Generasi Z memiliki *smartphone* ini baik yang kaya ataupun termasuk yang termasuk kategori miskin, yang tinggal di perkotaan maupun di perdesaan. Bisa dikatakan semua Generasi Z terpapar penggunaan *smartphone* setiap harinya. Tingkat ketergantungan Generasi Z terhadap *smartphone* lebih tinggi dibandingkan terhadap televisi.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) menggabungkan pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Dalam “Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka” alasan penggabungan kedua mata pelajaran – IPA dan IPS- berdasarkan latar belakang anak usia SD yang memiliki kecenderungan untuk melihat permasalahan utuh dan terpadu. Penggabungan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan di Gugus VI Kecamatan Abang yang menerapkan kurikulum terbaru dari pemerintah yaitu kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum baru tersebut mengakibatkan pencapaian hasil belajar IPAS dari peserta didik di Gugus VI Kecamatan Abang masih kurang maksimal terutama untuk kelas IV. Dibutuhkan model pembelajaran yang memberikan peserta didik motivasi untuk meningkatkan pemahaman serta ingatan peserta didik sehingga mampu meningkatkan kefokusannya. Model pembelajaran juga sangat berguna agar peserta didik tidak cepat bosan dalam mengikuti suatu pembelajaran di dalam kelas.

Tabel 1. 1

Persentase Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Abang

| No | Nama Sekolah | Kelas | Jumlah Siswa | Persentase Nilai Akhir IPAS |
|----|-----------------|-------|--------------|-----------------------------|
| 1 | SDN 1 KESIMPAR | IV | 18 | 31,2 |
| 2 | SDN 2 KESIMPAR | IV | 10 | 68,2 |
| 3 | SDN 1 NAWAKERTI | IV | 37 | 72,5 |
| 4 | SDN 2 NAWAKERTI | IV | 7 | 65,2 |
| 5 | SDN 1 PIDPID | IV | 20 | 30,5 |
| 6 | SDN 2 PIDPID | IV | 20 | 60,2 |
| 7 | SDN 3 PIDPID | IV | 5 | 75,5 |

Pada Tabel 1.1 terlihat bahwa siswa kelas IV di SD N 1 Kesimpar dan SD N 1 Pidpid memiliki persentase nilai akhir IPAS yang sangat kecil. Data tersebut dapat dari hasil wawancara yang saya lakukan di SDN Gugus VI Kecamatan Abang dengan guru wali kelas IV yang di lakukan pada saat observasi pertama ke SDN Gugus VI Kecamatan Abang. dari data tersebut dapat di simpulkan bahwa hasil

belajar siswa masih berada pada kategori rendah dan perlu di tingkatkan lagi. Pada saat melakukan observasi juga di gugus VI kecamatan Abang ditemukan yang menyebabkan kecenderungan lebih banyak siswa di kelas IV di SD N 1 Kesimpar dan SD N 1 Pidpid memiliki persentase nilai yang sangat kecil adalah sebagai berikut: 1) guru kurang mampu membuat media yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, 2) pembelajaran monoton dan tidak menarik bagi siswa, dan 3) Guru kurang memotivasi siswa dalam belajar karena minimnya media pembelajaran yang digunakan. Melihat fakta yang di jelaskan tersebut, seharusnya dari pihak guru menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat digunakan secara praktis yang dapat digunakan saat pembelajaran.

Penggunaan *smartphone* dan internet yang seimbang dan dimanfaatkan dengan baik khususnya pada dunia pendidikan, hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi. Maka dari itu proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Misal kegiatan guru dan siswa yang banyak kegiatannya menggunakan media komputer dan internet di sekolah (Maghfiroh, Kirom, & Munif, 2018). Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkan pembelajaran di kelas, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada dan sudah disediakan oleh pihak ketiga. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai aplikasi pembelajaran *Quiz* di web *wordwo*ll yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan.

Game *Quiz* adalah game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 5). Implementasi menggunakan Game *Quiz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game *Quiz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran *Quiz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quiz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas.

Dengan demikian, pada saat proses pembelajaran yang menyenangkan diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Ditambah pula dengan diterapkannya pembelajaran daring dapat membuat siswa cepat bosan jika media yang ditampilkan kurang menarik (Sidqi & Auliya, 2020). Maka dari itu, untuk mengikuti pembelajaran dengan baik salah satunya dapat dilakukan dengan mengembangkan media belajar agar tujuan belajar dapat tercapai salah satunya adalah hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka pemilihan model pembelajaran pada saat pembelajaran sangatlah mempengaruhi tingkat kefokusannya dan keefektifannya suatu pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam suatu pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif akan sangat

membantu peserta didik sekaligus pendidik dalam proses belajar pembelajaran di dalam kelas, karena jika pemilihan model pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka akan meningkatkan keinginan belajar peserta didik (Asyafah, 2019). Model pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu game edukasi berbasis web contohnya Media *wordwall*. Media *wordwall* adalah sarana penyalur untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk web aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan dengan berbagai quiz yang menyenangkan (Irawanti, 2021). Indikator yang akan dikembangkan dalam aplikasi *wordwall* meliputi; (1) Visualisasi yang menarik, visualisasi ini meliputi banyaknya gambar, tampilan, dan variasi warna. (2) Mudah dioperasikan, pengoperasian aplikasi *wordwall* sangat mudah digunakan oleh siswa karena aplikasi *wordwall* dapat dioperasikan tanpa harus mendownload. Hanya mengklik sebuah link lalu permainan akan muncul. (3) isi yang disampaikan dibuat agar mudah dipahami oleh siswa.

Dari permasalahan yang terjadi maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” yang diharapkan dapat menunjang berbagai dampak positif selama belajar luring dengan kurikulum baru yang baru di terapkan di kelas IV sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Bagaimana rancang bangun media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS yang ideal?
- 1.2.2. Bagaimana hasil keberterimaan dari para ahli terkait desain pengembangan media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?
- 1.2.3. Apakah implementasi media game edukasi berbasis web efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?
- 1.2.4. Apakah implementasi media game edukasi berbasis web efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?
- 1.2.5. Apakah implementasi media game edukasi berbasis web secara simultan meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah diatas, didapatkan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu minimnya media pembelajaran yang inovatif yang membuat pembelajaran di kelas sangat membosankan sehingga dilakukan penelitian pengembangan pembelajaran game edukasi berbasis web dalam pembelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1.4.1. Bagaimana rancang bangun media game berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS yang ideal?
- 1.4.2. Bagaimana hasil keberterimaan dari para ahli terkait desain pengembangan media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?
- 1.4.3. Apakah implementasi media game edukasi berbasis web efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?
- 1.4.4. Apakah implementasi media game edukasi berbasis web efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?
- 1.4.5. Apakah implementasi media game edukasi berbasis web secara simultan meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1. Untuk mendeskripsikan hasil rancang bangun media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS.
- 1.5.2. Untuk mendeskripsikan hasil keberterimaan dari para ahli terkait desain pengembangan media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS.

- 1.5.3. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa setelah dilakukan implementasi pengembangan media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS.
- 1.5.4. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan implementasi pengembangan media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS.
- 1.5.5. Untuk mendeskripsikan secara simultan peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa setelah dilakukan implementasi pengembangan media game edukasi berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPAS.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis yang dapat dipetik oleh pihak-pihak terkait dalam bidang ilmu pendidikan yaitu sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media game edukasi berbasis web pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, serta di harapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan untuk guru di harapkan dapat memanfaatkan media game edukasi ini untuk membuat siswa pada saat pembelajaran di kelas lebih aktif.

1.6.2. Manfaat Praktis

Berikut merupakan manfaat praktis dari penelitian ini yang meliputi manfaat untuk siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

1.6.2.1. Bagi Siswa

Adanya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis web siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dari siswa.

1.6.2.2. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan ini, dapat digunakan sebagai pilihan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPAS.

1.6.2.3. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi contoh bagi para guru dalam upaya pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran beserta hasil belajar siswa.

1.6.2.4. Bagi Peneliti Yang Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru kepada peneliti yang lain sebagai hasil untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.