

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh kodrat alam dan zaman, seperti yang dikutip dari buku Ki Hadjar Dewantara, bahwa dalam melakukan pembaharuan terpadu, hendaknya selalu diingat bahwa semua kepentingan diri manusia, baik secara pribadi maupun dalam bermasyarakat, jangan sampai meninggalkan segala kepentingan yang berhubungan dengan kodrat keadaan, baik pada alam maupun zaman (Dewantara, 2004:21). Kepentingan berupa kodrat alam adalah unsur-unsur ilmiah yang terhubung dengan letak geografis suatu daerah yang di dalamnya terkandung budaya kearifan lokal yang mempengaruhi suatu kehidupan. Kodrat alam yang mempengaruhi kehidupan manusia sejalan dengan kodrat zaman yang berkembang saat ini. Manusia seyogianya mampu memilih mana yang lebih besar dampaknya bagi kehidupan. Para ahli sosial telah mengembangkan ungkapan atau pernyataan “Think Globally, Act Locally” yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia “Berpikir Global, Bertindak Lokal”, artinya bahwa manusia harus terbuka terhadap perkembangan zaman, namun tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan lokal (Lina dan Sadipun, 2018). Sebagai insan pendidik guru dituntut mampu menerapkan prinsip “Berpikir Global, Bertindak Lokal” dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Guru dituntut memiliki pemikiran yang global namun tetap berperilaku sesuai kebudayaan daerah.

Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan

sebuah pendidikan (Sadwika dan Liska, 2022). Keberhasilan dalam suatu pembelajaran terlihat dengan adanya perubahan dalam peserta didik. Perubahan yang diharapkan adalah sesuai tujuan pendidikan yang mengarah pada tiga aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan peserta didik. Seorang pendidik tidak hanya dituntut memberikan pengajaran yang efektif dan inovatif tetapi juga diharapkan dapat memberikan perhatian terhadap perkembangan jiwa dan kepribadian peserta didiknya. Peranan pendidik bukan semata-mata memberikan informasi, tetapi juga membimbing dan mengarahkan pembelajaran (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih bermakna.

Diera globalisasi, teknologi mudah diakses dan memberikan peluang untuk mengakses informasi cepat dan mudah melalui *smartphone*. Penggunaan *smartphone* selain digunakan hanya untuk bermain *game* juga bisa dijadikan media dalam pembelajaran, salah satunya *game* edukasi. *Game* edukasi yang artinya permainan dalam hal ini tentang kelincahan intelektual. *Game* digunakan untuk belajar sambil bermain yang merupakan aktivitas semi terstruktur atau terstruktur (Yunus, 2015). *Game* edukasi yang merupakan *game* digital dibuat untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Tujuan *game* edukasi adalah untuk menumbuhkan minat belajar anak melalui permainan yang membuat anak senang serta mudah memahami materi (Arifin, 2015). Hal tersebut didukung oleh penelitian Renavitasari (2016) telah mengembangkan *game* edukasi dalam pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi serta membuat proses pengenalan budaya Indonesia menyenangkan. Serta hasil penelitian dilakukan oleh Yeni Amalia & Yoyok (2020) memodifikasi media pembelajaran

untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep kearifan lokal berbentuk *game* edukasi. Keunggulan *game* ini siswa bisa belajar sambil bermain, mudah dibawa, serta tidak membosankan karena ada kuis dalam *game* ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *game* edukasi pada pembelajaran IPA permasalahan yang banyak ditemui saat ini adalah proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah, hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak antusias terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru, sebagian besar guru belum mampu memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan pembelajaran yang berbasis digital. Hal ini disebabkan sebagian besar guru masih terkendala pada cara dan proses pembuatan media pembelajaran elektronik baik dari ranah penguasaan teknik pemrograman, maupun tampilan visual atau desain (Kamal., 2022).

Ketidaktertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya interaksi antara peserta didik dengan guru menyebabkan kualitas pembelajaran menjadi kurang optimal, dan berdampak pada menurunnya hasil belajar (Pratama *et al.*, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang guru di SD Negeri 4 Karangasem Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem pada tanggal 17 Juli 2023 didapatkan bahwa guru-guru tersebut sudah memanfaatkan teknologi dalam bidang pembelajaran namun belum optimal, baru hanya sebatas mengakses *YouTube*, *Google* dan platform lainnya yang sudah digunakan oleh guru agar siswa menjadi lebih tertarik dan tidak merasa bosan. Meski demikian pemanfaatan teknologi masih terasa kurang optimal. Hal ini juga dapat peneliti buktikan melalui penyebaran kuesioner *online* kepada guru dan siswa kelas 5 di

Gugus 1 Karangasem tahun pelajaran 2022/2023 yang dimulai dari tanggal 20 sampai dengan 28 Juli tahun 2023 tentang pemanfaatan media pembelajaran, hasilnya menunjukkan bahwa : (1) dari 10 guru kelas 5, 60% diantaranya menyatakan media pembelajaran yang digunakan pada muatan IPA hanya menggunakan media gambar yang ada di buku paket. (2) 40% guru menyatakan keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi saat ini khususnya pada muatan IPA. (3) 70% peserta didik menyatakan bahwa sudah tidak tertarik dengan materi muatan IPA yang hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar diambil dari buku paket ataupun beberapa media gambar tambahan yang diambil dari internet, serta sangat perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat dikontrol secara mandiri berbasis *android* yang telah dimiliki, dengan konten media pembelajaran *game* edukasi.

Media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar pada diri peserta didik, memudahkan dalam menyampaikan materi sehingga akan mudah untuk dimengerti peserta didik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, membuat peserta didik aktif sehingga tidak mudah bosan (Windawati & Koeswanti, 2021). Media pembelajaran juga bermanfaat untuk merangsang minat belajar anak, sehingga daya ingat peserta didik menjadi lebih kuat. Hal ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar. Media salah satu yang penting dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai yang terdapat pada lampiran permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses bahwa media merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran. Salah satu contoh media adalah *game*.

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. *Game* sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan. Pemakaian *game* sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika dan kemampuan berbahasa seperti studi sosial, biologi dan logika (Randel, 1991).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, memungkinkan pengemasan, penyajian, dan pembuatan media atau multimedia pembelajaran interaktif yang lebih baik. Media pembelajaran dengan memanfaatkan *Smartphone* berbasis aplikasi *android* merupakan inovasi dalam pembelajaran. Saat ini, *smartphone* dengan sistem operasi *android* menjadi pilihan sebagai revolusi pembelajaran yang memungkinkan dan menjadi landasan yang kuat. Banyak sumber belajar dan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang mulai dikembangkan. Beberapa tahun terakhir, media pembelajaran mulai dikembangkan dengan berbasis aplikasi *android* pada *smartphone* (Afnan *et al.*, 2022).

Sebagian besar peserta didik saat ini sudah terbiasa dengan sistem operasi *android* pada *smartphone* dan senang bermain *game online*, sehingga mereka menginginkan adanya media dan sumber belajar yang mudah diinstal, tidak menghabiskan banyak kuota internet untuk mengaksesnya, dan memberikan interaksi seperti saat bermain *game online*. Berdasarkan hal tersebut, dirasakan perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif yang

dapat memberikan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran itu sendiri salah satunya adalah media pembelajaran *game* edukasi berbasis aplikasi *android*. Karakteristik *smartphone android* yang kecil dan mudah dibawa memungkinkan pengguna mengaksesnya kapanpun dan dimanapun (Sumarsono & Sianturi, 2019). Dengan inovasi media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* ini diharapkan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar yang lebih mudah dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* yang baik tidak hanya dapat digunakan menarik minat siswa dalam pembelajaran, akan lebih baik lagi apabila dapat diintegrasikan atau bermuatan kearifan lokal yang ada di daerah (Pratiwi & Suwandi, 2021). Untuk mempertahankan kearifan lokal, para orang tua dari generasi sebelumnya akan mewariskannya kepada anak-anak mereka dan begitu seterusnya. Mengingat kearifan lokal adalah pemikiran yang sudah lama dan berusia puluhan tahun, maka kearifan lokal yang ada pada suatu daerah jadi begitu melekat dan sulit untuk dipisahkan dari masyarakat yang hidup di wilayah tersebut. Mirisnya, meski banyak orang tua tetap berusaha mewariskan kearifan lokal dan pandangan hidup yang mereka dapatkan dari nenek moyang, tetapi banyak anak muda justru menganggap kearifan lokal dan pandangan hidup tradisional yang sudah turun-temurun dari nenek moyang adalah pandangan dan pemikiran kuno yang sudah tidak lagi relevan dengan zaman modern saat ini. Padahal, karena kearifan lokal yang dipertahankanlah yang membuat suatu masyarakat jadi begitu unik dan berbeda dari masyarakat yang tinggal di wilayah lain. Dengan kearifan lokal, maka tatanan sosial dan alam sekitar agar tetap lestari dan terjaga. Selain itu, kearifan lokal juga merupakan bentuk kekayaan budaya yang harus digenggam

teguh, terutama oleh generasi muda untuk melawan arus globalisasi. Dengan begitu karakteristik dari masyarakat daerah setempat tidak akan pernah luntur.

Di Pulau Bali terdapat suatu fenomena pembelajaran tentang nilai-nilai pendidikan melalui lagu yang dikenal dengan lagu dolanan atau dalam Bahasa Bali dikenal dengan nama *Sekar Rare* atau *Gending Rare*. *Gending rare* memiliki banyak manfaat dalam proses pembentukan karakter, karena dalam *gending rare* memuat banyak nilai moral diantaranya nilai sejarah, nilai kerukunan, nilai sosial, nilai kejujuran, nilai budaya, nasionalisme, menghormati orang lain, dan masih banyak nilai positif lainnya (Seriadi, 2019). Tidak hanya sekedar lagu (*gending*) semata, akan tetapi setiap lirik dari pada *gending rare* tersebut memuat banyak nilai moral dan unsur budaya di dalamnya. Oleh karena itu, kegiatan *megending gending rare* harus sering dilakukan untuk memperkenalkan budaya Bali serta menanamkan nilai-nilai moral sejak dini. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan minat atau ketertarikan anak-anak mengenai *gending rare* sehingga hal tersebut dapat meminimalisir punahnya keberadaan *gending rare* agar tidak tergerus oleh zaman. *Gending rare* ini juga bisa diintegrasikan dalam muatan pembelajaran, misalnya sebagai salah satu contoh rantai makanan pada mata pelajaran IPA. Dalam penelitian ini *gending rare* yang digunakan adalah meong-meong dan juru pencari karena karakter yang terdapat didalamnya sesuai dengan materi pembelajaran IPA.

IPA merupakan muatan pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis serta proses penemuan. Hal tersebut tergambar dalam pembelajaran IPA yang diajarkan sejak dini di lingkungan sekolah dasar. Karena hal tersebut, dalam pembelajaran IPA media yang diterapkan harus sesuai dengan realita yang ada disekitar anak. Pemilihan media sangat besar pengaruhnya bagi

anak-anak sekolah dasar dalam upaya menguasai konsep IPA, mengingat pentingnya muatan pelajaran tersebut dimana pendidikan IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan-kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (BSNP, 2006:161).

Pembelajaran IPA pada umumnya guru hanya menuntun peserta didik untuk menghafal materi tanpa memberi kesempatan siswa untuk menggali pemikirannya sendiri dan bereksplorasi. Selain itu, guru lebih banyak menyampaikan materi secara ceramah. Hal demikian menyebabkan peserta didik tidak kreatif dan bosan terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Padahal seharusnya dalam pembelajaran IPA perlu dilakukan kegiatan percobaan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa (Pramana & Suarjana, 2018). Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* pada mata pelajaran IPA di kelas 5 SD juga diharapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka dipandang perlu untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis *android* pada pembelajaran IPA di Kelas 5 SD.

Media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *andriod* bermuatan kearifan lokal *gending rare* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman penggunaan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa. Dengan mengemas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* ke dalam bentuk aplikasi *android*, maka pemanfaatan *smartphone* untuk pembelajaran akan

menjadi lebih maksimal yang mana juga akan menarik minat peserta didik untuk belajar karena dapat digunakan dengan *smartphone*. Selain itu, dengan mengintegrasikan muatan kearifan lokal *gending rare* kedalam materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *game* edukasi diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih kritis dan merasa bangga terhadap kearifan lokal *gending rare* yang ada di Bali. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai *software* utama, materi yang dimasukkan adalah materi rantai makanan yang diintegrasikan dengan muatan kearifan lokal *gending rare*. Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA di kelas 5 SD juga diharapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka dipandang perlu untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada pembelajaran IPA di kelas 5 SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi, diantaranya:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan kurang berminat terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru.
2. Motivasi belajar siswa masih rendah, hal ini terlihat dari kurang antusiasnya siswa terhadap proses pembelajaran.

3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah dilaksanakan namun kurang interaktif.
4. Teknologi seperti *smartphone android* belum dimanfaatkan secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran.
5. Kurang tersedianya media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.
6. Perlunya penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup masalah yang hendak dikaji, sehingga pelaksanaan penelitian dapat terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dituliskan diatas, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu 1) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah dilaksanakan namun kurang interaktif; 2) teknologi seperti *smartphone android* belum dimanfaatkan secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran; 3) perlunya penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk mengatasi pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD. Pada produk yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan melalui uji ahli media dan ahli materi

pembelajaran kemudian dilaksanakan uji kepraktisan kepada siswa dan guru serta uji efektifitas kepada siswa kelas 5 SD.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* terhadap hasil belajar IPA pada siswa 5 SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek teoretis dan aspek praktis.

1.6.1 Aspek Teoritis

Secara akademis penelitian ini berusaha untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan respon siswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pengembangan khazanah pengetahuan yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android*, khususnya dalam mata pelajaran IPA kelas 5 agar pembelajaran IPA di kelas 5 menjadi lebih menarik, bermakna dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Selain itu, dengan mengintegrasikan kearifan lokal, siswa juga akan lebih bisa menghormati dan mengetahui jenis kearifan lokal yang ada di Bali.

1.6.2 Aspek Praktis

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar karena pembelajaran dengan *game* edukasi lebih interaktif dan menarik. Adanya muatan kearifan lokal yang terintegrasi didalam *game* edukasi juga dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. *Game* edukasi berbasis *android* juga memudahkan siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja karena *smartphone android* dapat dibawa kemana saja.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, khususnya dalam pembelajaran IPA yang bermuatan kearifan lokal gending rare, sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA secara menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan masukan oleh kepala sekolah dalam upaya pengembangan kurikulum sekolah serta peningkatan mutu dan layanan pendidikan di sekolah, peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk pelaksanaan penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas 5 SD.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* bermuatan kearifan lokal *gending rare* pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD yang memiliki spesifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Produk berbasis *android* dalam bentuk aplikasi yang dapat di install pada *smartphone*. Aplikasi ini dikembangkan dengan versi *offline* untuk memudahkan siswa dalam mengaksesnya, yaitu hanya dengan satu kali install tanpa harus terkoneksi server. Aplikasi dirancang dan dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai *software* utama, keluaran *Smart App Creator* berupa media berbasis web (*html5*) atau application file (.exe) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan *smartphone*.
2. Memuat beberapa materi pembahasan dan evaluasi tentang pembelajaran IPA.
3. Tampilan yang ditunjukkan pada aplikasi media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* ini berupa menu atau tools yang saling terhubung dengan gambar maupun animasi yang telah disesuaikan dengan landasan pengembangan media.
4. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* yang dikembangkan juga bermuatan kearifan lokal sebagai pengantar untuk materi pembelajaran IPA yang di masukkan ke dalam media pembelajaran *game* edukasi tersebut.
5. Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* yaitu Bahasa Indonesia.

1.8 Penjelasan Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1.8.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau sering juga disebut dengan istilah *Research & Development*, merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk (Pramono, 2022).

1.8.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Media pembelajaran dirancang untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

1.8.3 Game Edukasi

Kata *game* jika diartikan dalam bahasa Indonesia, yaitu permainan. Permainan sebagai media pembelajaran, yaitu melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk berpikir kreatif, dan berintegrasi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan (Dananjaya, 2010: 165-166). Edukasi adalah “pendidikan” (KBBI 2008, 351). Pendidikan berasal dari kata dasar didik, didik yaitu “pelihara dan latih”, sedangkan pendidikan adalah “proses, cara, perbuatan mendidik” (KBBI 2008, 326).

Berdasarkan penjelasan dari dua kata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi, yaitu sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini terlihat dari siswa mampu memperoleh pemahaman baru dari materi yang dipelajarinya serta mampu melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda dan menciptakan solusi yang lebih inovatif.

1.8.4 *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis *linux* (Akhmad, 2016). Namun seiring perkembangannya, *android* berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam berinovasi. Platform *android* terdiri dari sistem operasi berbasis *linux*, sebuah GUI (*Graphic User Interface*), sebuah *web browser* dan aplikasi *end-user* yang dapat di *download* dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat.

1.8.5 Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Kearifan lokal juga merupakan ciri khas etika dan nilai budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, kearifan lokal dapat menjadi pedoman masyarakat untuk bersikap dan bertindak dalam konteks kehidupan sehari-hari.

1.8.6 *Gending Rare*

Gending berarti lagu, tabuh, nyanyian, sedangkan *Rare* berarti bayi/kanak-kanak, *Gending Rare* berarti nyanyian untuk bayi/kanak-kanak. *Gending Rare* diketahui sebagai salah satu dari beberapa karya sastra yang diungkapkan secara lisan (Suastika, 2011). *Gending Rare* diwariskan secara turun-temurun dari mulut ke mulut kepada anak-anak yang masih kecil melalui media bahasa yang dalam hal ini dinyanyikan di hadapan si anak agar bisa diresap di dalam pikiran, dinikmati, dan diingat sampai tua nantinya. *Gending Rare* tidak terikat akan aturan-aturan namun harus dinyanyikan berdasarkan irama yang telah ditentukan.

1.8.7 Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, hingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori, dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk pendidikan (Trianto, 2014). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan pendekatan keterampilan proses agar memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mencapai kompetensinya, yang didasari dengan sikap ilmiah.

1.9 Asumsi dan Batasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD, dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan berkesan bagi siswa, serta dapat memberikan variasi media pembelajaran berbasis teknologi

yang digunakan oleh guru yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal *gending rare* dalam media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa menghormati dan mengenal budaya lokal yang dimiliki oleh daerah.

1.9.2 Batasan Pengembangan

Batasan pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD adalah media pembelajaran *game* edukasi ini bermuatan 3 jenis *gending rare* yaitu *Mameong-meong*, dan *Juru Pencar*. Media pembelajaran *game* edukasi ini juga hanya mengambil mata Pelajaran IPA dengan kompetensi dasar “Rantai Makanan”.

1.10 Rencana Publikasi

Hasil penelitian ini akan dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Nasional yang telah terakreditasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yaitu Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini akan didaftarkan ke Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia agar mendapatkan HKI.