

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan delapan hal pokok yaitu : (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah, dan (10) publikasi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tonggak utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Perkembangan zaman yang pesat ini membuat pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan zaman yang dinamis untuk menciptakan individu yang kompeten, inovatif dan berdaya saing. Di Indonesia, sebuah terobosan revolusioner muncul dengan lahirnya "Kurikulum Merdeka", sebuah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan nasional sesuai dengan Undang-Undang, dengan memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk melakukan perubahan dan inovasi dalam pendidikan dengan tetap memenuhi standar kurikulum nasional (Marita, 2023).

Kurikulum Merdeka mengedepankan pendekatan berbasis keterampilan. Hal ini mendorong guru untuk menciptakan lingkungan belajar inklusif yang memungkinkan siswa untuk memilih jalan pembelajaran sesuai minat dan kemampuan siswa (Rahmadayanti & Hartoyo, 2021). Selain itu, kurikulum ini dapat menggali potensi unik siswa, memupuk semangat kreativitas dan

mengembangkan kecerdasan beragam yang dibutuhkan di abad ke-21 (Kusumardi, 2023). Pada pembelajaran abad ke-21 peserta didik dibekali empat keterampilan 4C yaitu *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity*. Pengembangan keterampilan abad ke-21 ini diperlukan proses pembelajaran inklusif yang berfokus kepada peserta didik untuk secara mandiri aktif menggali informasi, mengamati, serta menemukan sumber belajar yang sesuai dengan tujuan belajar, relevan dan esensial (Imelsi Annissabrina, 2023).

Kurikulum Merdeka memiliki perbedaan dengan kurikulum sebelumnya, yaitu pada pembelajaran dan asesmennya (Sari et al., 2022). Kurikulum Merdeka memiliki tiga tipe kegiatan pembelajaran, yaitu pembelajaran intrakurikuler yang dilaksanakan secara terdiferensiasi, pembelajaran kokurikuler berupa penguatan Profil Pelajar Pancasila yang berprinsip pada pembelajaran interdisipliner yang berorientasi pada karakter dan kompetensi umum dan pembelajaran ekstrakurikuler dilakukan sesuai minat peserta didik dan sumber daya yang ada pada satuan pendidikan (Inayati, 2022). Melalui kegiatan pembelajaran tersebut, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih beragam, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan individu. Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menciptakan lingkungan yang dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif pada peserta didik (Purnawanto, 2022).

Peserta didik pada era Kurikulum Merdeka, tumbuh dalam lingkungan yang kaya dengan teknologi, seperti penggunaan *smartphone*, komputer, dan internet. Oleh karena itu, dalam rangka mendukung pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21, guru perlu memanfaatkan teknologi sebagai media

pembelajaran yang efektif (Kurniati et al., 2022). Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Pada konteks Kurikulum Merdeka yang memberikan lebih banyak kebebasan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih mendalam, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan yang relevan untuk sukses di masa depan melalui pemanfaatan teknologi.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar agar tercapainya tujuan dari pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan urgensi kebutuhan peserta didik, capaian pembelajaran, materi pelajaran dan tujuan pelajaran, serta *output* yang diharapkan (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Salah satu media pembelajaran yang menarik pada era teknologi ini adalah *game*. *Game* ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran. Pembelajaran di kelas sering menganggap minat dan kebutuhan peserta didik pada satu ruang kelas sama khususnya gaya belajar siswa, sehingga memberi perlakuan yang sama kepada semua siswa. Hal seperti ini sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pada kenyataannya siswa merupakan individu yang berbeda, mulai dari kemampuan mengelola emosi, mencerna pelajaran, cara berkomunikasi, minat belajar, dan gaya belajar yang berbeda, sehingga kebutuhan siswa dalam memahami suatu materi yang diajarkan juga akan berbeda. Untuk menyikapi perbedaan kebutuhan individual siswa yang beragam, maka diperlukan pendekatan

pembelajaran yang tepat. Guru dapat menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dalam pembelajaran di kelas dengan memperhatikan perbedaan dan latar belakang siswa (Simbolon, 2022). Pembelajaran diferensiasi merupakan pembelajaran yang melakukan penyesuaian terhadap minat, kebiasaan belajar, dan kesiapan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal (Marlina, 2019). Pembelajaran diferensiasi memberikan kebebasan kepada guru dalam menentukan strategi, teknik, dan metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswanya.

Pembelajaran diferensiasi melihat siswa secara individual meskipun siswa dikelompokkan ke dalam kelas/ruang yang sama akan tetapi siswa memiliki perbedaan dari segi kesiapan belajar, minat belajar dan gaya belajar (Imelsi Annissabrina, 2023). Berdasarkan kebutuhan individual tersebut guru melakukan modifikasi terhadap elemen proses pembelajaran yaitu konten (*content*), proses (*process*), dan produk (*product*) (Andini, 2022). Guru dapat menerapkan elemen pembelajaran diferensiasi salah satunya atau ketiganya berdasarkan karakteristik peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna.

Proses pembelajaran saat ini menjadi subjek perhatian yang mendalam. Harapan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan berinovasi telah ada, namun masih terdapat kendala-kendala yang signifikan, seperti terdapatnya keterbatasan dalam penggunaan teknologi dalam pengajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, tenaga pendidik masih belum banyak mengintegrasikan alat-alat digital dan sumber daya *online* dalam pembelajaran sehari-hari. Permasalahan tersebut dibuktikan oleh penelitian Ningrum & Suherman (2022) menyatakan bahwa permasalahan yang ada saat ini adalah masih

banyak tenaga pendidik belum mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan dengan teknologi digital yaitu 97,5% guru yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi di Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat.

Hal ini dapat mengurangi daya tarik pembelajaran dan menghambat kemampuan peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan digital yang semakin penting. Selain itu, kurangnya perhatian terhadap minat dan gaya belajar peserta didik yang beragam juga menjadi permasalahan yang signifikan. Setiap siswa memiliki cara yang berbeda untuk belajar dan menyerap informasi. Namun, banyak guru belum memahami atau tidak memiliki alat yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengakomodasi perbedaan ini. Sebagai akibatnya, beberapa siswa merasa kurang terlibat dalam pembelajaran dan kemungkinan besar siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kesulitan siswa yang berdampak terhadap rendahnya minat belajar siswa dibuktikan dalam penelitian Anggraeni et al. (2021) bahwa rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh guru yang kurang menggunakan media pembelajaran menarik akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan media tersebut.

Rendahnya minat belajar juga disebabkan kurangnya penerapan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan minat, kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam. Guru dapat menggunakan pembelajaran berdiferensiasi, namun belum banyak guru yang mampu menerapkan pembelajaran berdiferensiasi ini. Permasalahan ini didukung oleh penelitian Bendriyanti et al. (2021) bahwa masih terdapat banyak guru yang belum terbiasa menggunakan bagaimana melakukan pendekatan pembelajaran diferensiasi, dikarenakan sudah terbiasa menggunakan pembelajaran satu arah dan terpusat pada guru. Kurangnya keterlibatan siswa dalam

pembelajaran yang akan memberi dampak terhadap rendahnya minat belajar siswa serta kurangnya perhatian guru terhadap gaya belajar siswa yang beragam. Guru perlu untuk memfasilitasi pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang beragam. Belum banyak guru menerapkan strategi pembelajaran diferensiasi yang diaplikasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital saat ini.

Hal di atas juga didukung oleh hasil wawancara dengan Bapak Mahaguna Suarsana di kelas V SD No. 1 Munggu pada tanggal 26 Juli 2023 diperoleh informasi bahwa kelas V sudah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka berkaitan erat dengan asesmen diagnostik yang dapat digunakan guru untuk mengetahui karakteristik dan latar belakang siswa, termasuk di dalamnya gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa khususnya di kelas V A sangat beragam dan ditemukan 12 orang siswa memiliki gaya belajar visual, 11 orang peserta didik memiliki gaya belajar auditori, serta 5 orang siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Setiap siswa pada dasarnya memiliki ketiga jenis gaya belajar tersebut, namun terdapat satu jenis gaya belajar yang lebih dominan. Sehingga guru perlu mengakomodasi beragam gaya belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam.

Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas V di SD No. 1 Munggu dari hasil observasi, guru masih menerapkan media pembelajaran konvensional berupa gambar yang ada di buku guru maupun buku siswa. Penggunaan media gambar hanya menguntungkan bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Hal ini menyebabkan beberapa siswa sulit untuk memahami materi dan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Guru masih kurang optimal dalam menerapkan media

pembelajaran berbasis teknologi dan media yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa dilihat dari kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran di kelas, masih banyak siswa yang mengobrol saat guru menjelaskan materi, minimnya perhatian siswa, serta kurangnya keterlibatan siswa yang lebih dominan di kelas. Suasana pembelajaran cenderung membosankan dikarenakan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru masih belum memperhatikan minat dan gaya belajar siswa yang beragam. Masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

Materi sistem pencernaan manusia melibatkan berbagai proses biologis yang kompleks, seperti pencernaan makanan, penyerapan nutrisi, dan fungsi organ-organ terkait. Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Mahaguna di kelas V SD No. 1 Munggu, menyatakan bahwa ini merupakan pengenalan awal terhadap materi yang lebih kompleks, sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahaminya. Selain itu, materi sistem pencernaan manusia terdapat bahasa ilmiah dan istilah teknis yang belum banyak diketahui siswa, sehingga dapat menyulitkan siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut. Konsep-konsep dalam sistem pencernaan manusia, seperti fungsi organ-organ dalam tubuh, sulit untuk divisualisasikan secara jelas oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa membutuhkan bantuan media pembelajaran yang lebih baik untuk memahami bagaimana semuanya berhubungan. Kesulitan siswa dalam memahami materi ini, membuat siswa kurang termotivasi dan menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Siswa merasa bahwa materi tersebut tidak relevan dengan kehidupan sehari-harinya.

Penggunaan media dan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, sederhana, dan relevan dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang mendukung dan menggunakan pendekatan berbasis masalah dapat membuat materi sistem pencernaan manusia lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dibuat dengan berbasis teknologi yaitu *game* edukasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. *Game* edukasi adalah salah satu *game* untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik (Hiskia et al., 2022). *Game* edukasi ini memiliki kelebihan dalam penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu mampu mendorong minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran, agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tersebut (Ruswandari & Yermiandhoko, 2021).

Game edukasi ini diaplikasikan dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah proses pengajaran efektif dengan memberikan beragam cara untuk memahami informasi baru untuk semua siswa dalam komunitas ruang kelasnya yang beraneka ragam (Kamal, 2021). *Game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi adalah adanya kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Dalam setiap kelas, terdapat beragam gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda. Pendekatan pembelajaran yang konvensional dengan satu ukuran untuk semua siswa, mungkin tidak cukup efektif dalam menyampaikan materi secara efisien dan memotivasi setiap siswa untuk belajar dengan optimal.

Tujuan utama media *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan belajar setiap siswa. *Game* edukasi berdiferensiasi dirancang untuk memberikan pilihan-pilihan dan pendekatan yang berbeda dalam menyajikan materi, sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Konsep ini mengakui bahwa setiap siswa memiliki preferensi dan gaya belajar yang unik, dan perlu mendapatkan kesempatan yang setara dalam mencapai pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran. Penggabungan fitur-fitur seperti pilihan level kesulitan yang disesuaikan, skenario permainan yang menarik, grafis dan animasi yang interaktif, serta berbagai jenis tantangan yang disesuaikan, *game* edukasi berdiferensiasi memberikan fleksibilitas dalam belajar.

Konsep pengembangan produk *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi ini menggabungkan elemen pembelajaran dengan tantangan dan aktivitas yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar visual dibuat menarik dengan disediakan gambar interaktif menghadirkan organ-organ pencernaan dalam detail, membantu siswa visual dalam memahami struktur dan fungsi masing-masing bagian. Gaya belajar audio dibuat dengan narasi audiensial, yaitu suara narator menggambarkan setiap tahap proses pencernaan, membantu siswa auditif dalam memahami urutan peristiwa dan peran organ-organ. Siswa kinestetik dapat berpartisipasi dalam *mini-game* yang melibatkan gerakan fisik, seperti mengarahkan makanan melalui lintasan pencernaan dengan gerakan tubuh.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran berdiferensiasi menyatakan bahwa dengan penerapan pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nawang & Anggraini, 2022). Selain itu,

dengan penggunaan media yang tepat dapat lebih mengoptimalkan pembelajaran berdiferensiasi ini (Januar, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Ngatmanto & Adhisa (2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran IPA berbasis *game* edukasi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, ditemukan kelemahan pada *game* edukasi berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulaeman (2022) dan Galih (2019) yaitu, pengembangan *game* edukasi yang dibuat hanya dapat diinstal pada *android*, sedangkan apabila terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki *android* maka dapat mengalami kesulitan untuk memainkan *game* tersebut. Pengembangan *game* edukasi yang dilakukan peneliti terlebih dahulu juga belum banyak yang memperhatikan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada gaya belajar siswa yang beragam. Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat identifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan sumber daya dan media pengajaran berbasis teknologi dalam mengajarkan materi sistem pencernaan manusia.
3. Penerapan pendekatan pembelajaran yang belum efektif pada siswa kelas V SD.

4. Belum adanya media pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.
5. Rendahnya minat belajar IPA pada siswa kelas V SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang telah dilakukan dan dikarenakan luas pembahasan serta keterbatasan alat, dana, pikiran dan waktu. Maka penulis membatasi permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *game* edukasi dalam upaya meningkatkan minat belajar IPA sehingga pemahaman siswa khususnya terkait materi sistem pencernaan manusia di kelas V dapat meningkat dan mudah dipahami. Pengembangan *game* edukasi ini akan digabungkan dengan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda dan difokuskan pada diferensiasi konten dan proses. Pembatasan-pembatasan ini membantu fokus pada tujuan penelitian yang jelas, serta adapun aspek yang diteliti meliputi: validitas, kepraktisan dan keefektifan dari *game* edukasi yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan mempertimbangkan dari pembatasan masalah penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar?

2. Bagaimana validitas *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia terhadap minat belajar IPA kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia terhadap minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia terhadap minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia terhadap minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.

4. Untuk mengetahui efektivitas *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia terhadap peningkatan minat belajar IPA siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberi manfaat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan strategi pembelajaran untuk memajukan pendidikan serta pengembangan *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam agar mampu memahami materi sistem pencernaan manusia dengan baik sehingga terdapat peningkatan minat belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Produk dari hasil pengembangan penelitian ini berupa *game* edukasi dapat dimanfaatkan siswa dalam memahami materi ajar mengenai sistem pencernaan manusia secara mandiri, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan diferensiasi pada *game* edukasi ini dibuat untuk mengakomodasi gaya belajar siswa agar siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Bagi Guru

Produk dari hasil pengembangan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran Berdiferensiasi yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, sehingga dalam implementasinya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Melalui pengembangan game edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada sistem pencernaan manusia, dapat dijadikan contoh media pengembangan untuk pembelajaran di kelas berbasis teknologi. Produk ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan berbasis teknologi, dan memberikan sarana evaluasi interaktif. Penerapan pendekatan ini, kepala sekolah dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, memperkuat citra sekolah sebagai lembaga inovatif, dan meningkatkan daya tarik bagi calon siswa dan orangtua.

4. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan peneliti lain untuk dijadikan referensi yang relevan dalam melakukan penelitian yang lebih luas terkait dengan pengembangan sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis pembelajaran serta produk hasil pengembangan pada penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penyempurnaan.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menghasilkan produk berupa *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Media ini berfokus pada pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan belajar siswa terutama gaya belajar siswa. Maka, spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia dibuat dalam bentuk aplikasi.
2. Produk yang dikembangkan ini termasuk ke dalam pembelajaran berdiferensiasi konten dan materi.
3. Dalam aplikasi *game* edukasi ini terdapat fitur-fitur materi, *game* dan evaluasi.
4. Dalam *game* edukasi terdapat permainan yang telah dibuat sesuai dengan gaya belajar siswa.
5. *Game* edukasi ini dibuat dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa dan *game* edukasi ini dapat diakses melalui *windows* dan *smartphone android*.
6. *Icon-icon* yang digunakan menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan isi di dalamnya. Hal ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dalam menggunakan aplikasi.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Berikut ini merupakan asumsi pengembangan *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi:

1. Siswa kelas V SD No. 1 Munggu sudah menguasai keterampilan membaca, menyimak dan menggunakan *handphone* atau laptop sehingga dapat menggunakan *game* edukasi secara maksimal.
2. Meningkatkan daya tarik siswa dalam proses belajar karena dengan *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi dapat menciptakan *learning experience* yang berbeda kepada siswa karena dibuat dengan menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku dan *handout* cetak.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan, yaitu pada keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti sehingga produk yang dikembangkan berupa *game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi hanya membahas mengenai topik Sistem Pencernaan Manusia kelas V sekolah dasar yang berfokus pada gaya belajar siswa secara visual, auditori dan kinestetik.

1.9 Definisi Istilah

Berikut merupakan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan terhadap produk baru atau modifikasi dari produk yang pernah ada yang bertujuan untuk menambah kualitas dari produk tersebut.

2. *Game* Edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi adalah sebuah permainan edukatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan kepada siswa. Dalam *game* ini, pendekatan pembelajaran berdiferensiasi diterapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan individual siswa. *Game* edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan setiap siswa mendapatkan tantangan dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuannya, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar dalam materi tertentu, seperti sistem pencernaan manusia.
3. Sistem pencernaan manusia adalah kumpulan organ dan struktur tubuh yang berfungsi untuk mencerna dan menguraikan makanan menjadi nutrisi yang dapat diserap oleh tubuh. Proses pencernaan melibatkan mulut, esofagus, lambung, usus halus, usus besar dan organ-organ terkait lainnya yang bekerja bersama-sama untuk mengolah makanan menjadi zat-zat yang dapat digunakan oleh tubuh untuk mendukung pertumbuhan, metabolisme, dan fungsi tubuh lainnya.
4. Minat belajar adalah suatu perasaan ingin tahu yang membuat seseorang suka, senang dan tertarik pada bidang studi tertentu dan terlibat aktif di dalamnya untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baru.

1.10 Publikasi

Hasil penelitian ini di publikasi pada Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru (JIPPG) yang telah terakreditasi dan berada pada peringkat SINTA 3.