

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sektor yang diakui penting karena memainkan peran vital dalam kemajuan dan pembangunan suatu bangsa. Proses pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan kemajuan keahlian sumber daya manusia yang dapat menghasilkan gagasan kreatif dan inovatif dalam dinamika pendidikan, serta memiliki potensi unggul. Untuk mencapai hal ini, pemerintah berupaya mempersiapkan pendidikan melalui lembaga pelayanan pendidikan dan mengembangkan perangkat-perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda yang siap bertahan dalam globalisasi. Perkembangan zaman yang semakin canggih harus selaras dengan kemajuan pendidikan nasional. Kualitas pendidikan di suatu negara mencerminkan kemajuan negara tersebut. Dalam rangka menciptakan talenta (SDM) yang berdaya saing di dunia globalisasi khususnya di era Industri 4.0 saat ini, kita perlu meningkatkan kualitas pendidikan di negara kita. Era Industri 4.0 menuntut manusia untuk menguasai elemen 4C: berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, seperti yang disoroti oleh *World Economic Forum (WEF)* dalam (Iliad & Ladin, 2018) Sumber daya Manusia yang telah menguasai elemen 4C diciptakan melalui pelatihan berkualitas tinggi yang menekankan pada penguasaan elemen 4C.

Menurut peraturan perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) nomor 20 tahun 2004, pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan situasi atau suasana dalam proses pembelajaran, sehingga siswa atau peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi diri, mengendalikan diri dan kepribadiannya, mengembangkan kecerdasan dan akhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, bangsa, dan orang lain (Angga.dkk, 2022). Setelah mengalami dampak wabah COVID-19 selama dua tahun yang mengakibatkan penerapan kebijakan pembelajaran daring atau PJJ di rumah masing-masing siswa, Sistem Pendidikan di Indonesia kini mulai beralih dan memasuki era new normal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengambil keputusan untuk melaksanakan pembelajaran daring selama periode tersebut (Jojo & Sihotang, 2022)

Pendidikan di era digital mengalami kemajuan pesat, tetapi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih didominasi oleh penggunaan metode-metode konvensional. (Prasetyawati, 2016) menegaskan bahwa saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik cenderung menggunakan pendekatan yang masih bersifat tradisional, sehingga hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Situasi ini mendorong para pendidik untuk berani melakukan variasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Sistem pendidikan nasional memiliki tiga komponen utama yang sangat penting, yaitu guru, peserta didik, dan kurikulum. Ketiga elemen ini membentuk sebuah kesatuan yang tak terpisahkan dalam mendukung proses pembelajaran (Sari,

2007). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum merupakan rangkaian rencana pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, isi materi, bahan ajar yang digunakan, serta langkah atau metode yang digunakan sebagai acuan atau panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan 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, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) di bawah kepemimpinan Nadiem Anwar Makarim telah secara resmi menghadirkan sebuah kurikulum prototipe baru yang dikenal dengan sebutan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memiliki konsep yang menitikberatkan pada memberikan panduan kepada siswa sebagai peserta didik untuk mengembangkan sikap mandiri (Manalu dkk, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diberikan kebebasan baru untuk lebih eksploratif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi mereka dalam belajar. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia telah mengeluarkan Keputusan nomor 56/M/2022 yang menetapkan Pedoman Penerapan Kurikulum dengan Fokus Pemilihan Belajar, Pengembangan, dan Pembelajaran tahun 2022. Implementasi keputusan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas kurikulum pembelajaran dengan memberi keunggulan bagi siswa, sehingga pembelajaran mereka menjadi lebih bermakna. Kurikulum ini dirancang untuk mendorong siswa agar menjadi mandiri, memiliki iman dan

takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mampu berpikir kritis, kreatif, dan memiliki akhlak yang mulia (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Implementasi Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menghapus batasan konsep kurikulum yang bisa menghambat ekspresi pengalaman belajar siswa. Kurikulum ini memiliki konsep pemisahan bidang studi dan penggabungan muatan IPA serta IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam - Sosial) yang ditujukan untuk kelas 1 dan 4 di sekolah dasar dan sudah mulai sekarang kelas 2 dan juga 5 untuk menerapkan kurikulum ini. Karakteristik utama dari Kurikulum Merdeka adalah mencetak Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan karakter, dengan fokus pada materi pokok (*esensial*) yang juga mencakup literasi dan numerasi. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih fleksibel melalui pendekatan diferensiasi yang disesuaikan dengan konteks dan muatan lokal (Inayati, 2022).

Standarisasi minimum ketercapaian peserta didik tidak lagi mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti yang digunakan dalam proses pembelajaran sebelumnya. Sebagai gantinya, Kurikulum Merdeka menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang lebih bersifat deskriptif, mendeskripsikan kemampuan apa yang harus ditunjukkan sebagai bukti pencapaian tujuan pembelajaran. Jika diperlukan, pendidik diberikan fleksibilitas untuk menggunakan interval nilai dengan kriteria seperti perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik (Anggraena, 2022). Kebijakan tersebut juga memberikan kebebasan bagi masing-masing satuan pendidikan untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi karakteristik siswa serta sekolahnya. Contohnya, di SD Negeri 4 Penuktukan, digunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan skala interval sesuai

kriteria yang telah dideskripsikan, yang memerlukan bimbingan seperti pemahaman lebih mendalam atau remedial. Hasil belajar siswa dan kriteria dari kelas IV SD Negeri 4 Penuktukan 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 | 10 orang |
| 70 – 79 | Cukup | 4 orang |
| 80 – 89 | Baik | 3 orang |
| 90 – 100 | Sangat Baik | 3 orang |

(Data Nilai Siswa Kelas IV Tahun 2023 SD N 4 Penuktukan)

Dari data pada Tabel 01 diatas, ada sebanyak 50% 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 merdeka ini harus didukung oleh alat perantara yang lebih sesuai dengan situasi dan keadaan selama proses pembelajaran. Alat perantara ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Atzani, 2020). Dalam mata pelajaran IPA, siswa membutuhkan rangsangan motorik dan psikomotorik yang memungkinkan mereka untuk mengamati dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, muatan belajar IPA di

sekolah dasar harus mengenalkan fenomena-fenomena sains yang terjadi di sekitar siswa untuk memperkaya pengalaman belajar mereka.

Observasi pada 24 Agustus 2023 di SD Negeri 4 Penuktukan 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 tanggal 24 Agustus 2023, 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 25 Agustus 2023 mendapatkan hasil bahwa guru kurang memiliki keterampilan dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis ICT. Sementara itu, berdasarkan wawancara terhadap 20 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, 2021).

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan motivasi bagi siswa, meningkatkan kemampuan dan wawasan pengetahuan mereka dari sebelumnya, serta memberi peluang untuk belajar lebih mandiri (Dewi, & Manuaba, 2021). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menciptakan berbagai jenis media yang terus berkembang sesuai kebutuhan, sehingga siswa lebih tertarik dan kelas menjadi lebih aktif, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Setiyo dkk, 2021). disimpulkan bahwa media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang interaktif dan lebih cenderung berjalan satu arah. Hal ini menyebabkan media tersebut terasa kurang komunikatif dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, media yang dianggap baik dalam proses pembelajaran adalah media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa dapat menyerap materi dengan baik dan berarti.

Pemanfaatan media pembelajaran interkatif berbasis media gamifikasi-*kahoot* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Wijayanti & Relmasira, 2019). Media interaktif menggabungkan beberapa gaya belajar anak, seperti

visual, audio, dan audiovisual. Menurut (Fendrik dkk. 2022), penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih optimal jika sesuai dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa berkaitan dengan cara mereka menyerap informasi, seperti gaya belajar visual yang berfokus pada indra penglihatan, auditori yang menggunakan indra pendengaran, dan gaya belajar kinestetik yang lebih berfokus pada indra perasa dan gerakan fisik. Oleh karena itu, kombinasi antara gaya belajar visual dan auditori dengan elemen kinestetik diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang hidup dan meningkatkan kualitas belajar siswa, termasuk melalui pendekatan bermain. Salah satu inovasi dalam hal ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis media gamifikasi-*kahoot*, yang dapat merangsang keaktifan motorik dan psikomotorik siswa dalam menyerap informasi pembelajaran. Khususnya dalam muatan pembelajaran sains, media tersebut dapat membantu siswa dalam mempelajari fenomena-fenomena di sekitar mereka. Menurut penelitian (Azizatunnisa dkk, 2022), penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan atau games dengan berbagai kuis pengantar di dalamnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa.

Penggunaan media dengan bentuk quiz memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kreatif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Pratama dkk, 2019) mengenai penggunaan game edukasi menunjukkan bahwa sebanyak 91,02% responden merasa bahwa media game membuat materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Selain itu, pada media berbentuk game, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam proses belajar dan mencapai hasil

yang tinggi dalam pengerjaannya (Rofiq, 2022). Adapun media gamifikasi berbasis *kahoot* memiliki keunggulan yaitu media ini merupakan media interaktif yang dimana mampu menumbuhkan motivasi dan juga semangat pada siswa. Tidak hanya itu, media ini dilengkapi dengan fitur-fitur menarik sehingga tidak membosankan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis media gamifikasi-*kahoot* 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 Berbasis Gamifikasi-*Kahoot* Pada Topik Fotosintesis Muatan IPAS Kurikulum Merdeka untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penuktukan”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Siswa dalam belajar masih pasif karena suasana belajar yang cenderung monoton.
- 2) Penggunaan dari media kurang bervariasi dalam kegiatan belajar-mengajar
- 3) 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 berbasis media gamifikasi *kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS Kurikulum Merdeka untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penutukan. Pengembangan media ini belum bisa diakses tanpa menggunakan jaringan sehingga media ini yang berupa *platform* belum bisa digunakan ketika *offline*.

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 berbasis gamifikasi *-kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS kurikulum merdeka ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penutukan?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi *-kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS kurikulum merdeka ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penutukan?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi *-kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS

- 4) kurikulum merdeka ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penuktukan?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi -*kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS kurikulum merdeka ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penuktukan.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi-*kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS kurikulum merdeka ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penuktukan.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi – *kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS kurikulum merdeka ditinjau dari isi, desain, dan media untuk Kelas IV SD Negeri 4 Penuktukan.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih berupa pengetahuan yang di dalamnya yakni berisikan penilaian sebagai bahan bacaan guna mengembangkan pengetahuan tentang media pembelajaran

interaktif berbasis gamifikasi-*kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi-*kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran seperti halnya merancang media media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi-*kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS

Kurikulum Merdeka sehingga guru dapat mengembangkan sendiri media media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi-*kahoot* pada topik lain.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian lain, agar dapat membantu dalam melaksanakan penelitian yang berkaitan mengenai media media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi-*kahoot* pada topik fotosintesis muatan IPAS

Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan dari media pembelajaran yang interaktif ini memiliki basis media gamifikasi-*kahoot* pada topik fotosintesis pada kurikulum merdeka untuk kelas IV ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *kahoot* 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, dan soal. 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.

Adapun pada media ini berisikan soal yang memuat.

1. Gambar, video, dan juga tulisan mengenai materi fotosintesis.
2. Media ini juga dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.
3. Animasi yang digunakan dipilih sesuai dengan materi yang sudah ditentukan. Ornamen yang digunakan seperti animasi fotosintesis berbagai hal serupa memiliki kualitas tinggi atau *High Definition* (HD) yang memanjakan mata anak-anak. Desain media yang digunakan dalam pembuatan bahan soal di *platform kahoot* dibuat komunikatif serta kreatif untuk kepentingan pemahaman siswa dalam memahami materi fotosintesis.

Isi yang membedakan media ini dengan yang lain yaitu pada materi yang dimuat. Materi tidak hanya disampaikan dalam bentuk tulisan melainkan dengan audiovisual sehingga siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Tidak hanya visual saja peserta didik juga dapat melihat video dan mendengarkan materi yang ada di media. Tidak hanya itu media ini nantinya akan mampu menambah peserta didik menjadi lebih interaktif. Sehingga kebaruan yang ada pada media ini yakni dilihat dari tempat yang dijadikan tempat penelitian memberikan keterbaruan yang sangat pesat. Namun untuk secara keseluruhan media ini memiliki kelebihan pada materi yang disampaikan. Melalui hal itu, diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilannya. 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. Tidak hanya itu media pembelajaran interaktif berbasis media gamifikasi-*kahoot* memberikan sebuah pemahaman dan memacu adrenalin siswa dalam belajar. Pada *platform kahoot* ini siswa akan menjawab soal lalu akan langsung terlihat jawaban yang benar dan juga akan terlihat siapa yang menjadi juara dimana sudah akan disiapkan podium juara yang tertera pada layar.

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 media gamifikasi-*kahoot* 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 IPAS yang sesungguhnya. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dibuat untuk mengetahui pengembangan dan juga kelayakan media pada muatan IPAS khususnya topik fotosintesis untuk kelas IV sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. Interaktif yang dimaksud pada media ini yakni peserta didik ikut berpartisipasi aktif didalamnya sehingga diharapkan pembelajaran tersebut nantinya lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini dikembangkan didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Belum terdapat media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi-*kahoot* yang diterapkan pada pembelajaran IPAS di SD.
- 2) Siswa sudah bisa menggunakan media gamifikasi-*kahoot*.
- 3) Guru sudah memahami dan dapat mengoperasikan media gamifikasi-*kahoot*.
- 4) Terdapat jaringan internet yang memadai.
- 5) Siswa sudah bisa membaca dengan lancar.

Sementara itu, keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis media gamifikasi-*kahoot* ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar di Kurikulum Merdeka, sehingga media yang menjadi hasil pengembangan hanya dapat diperuntukkan bagi siswa kelas IV terutama pada muatan IPAS topik fotosintesis.

- 2) Pengembangan media ini belum bisa diakses tanpa menggunakan jaringan sehingga media ini yang berupa *platform* belum bisa digunakan ketika *offline*.

1.10 Definisi 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 sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan aktivitas dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk memanfaatkan teori pengetahuan dan hasil penelitian yang telah terbukti secara fakta, dengan tujuan meningkatkan fungsi, manfaat, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada menjadi teknologi baru yang lebih unggul.
- 2) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. merupakan mata pelajaran yang menggabungkan aspek-aspek dari ilmu pengetahuan alam seperti fisika, kimia, biologi, dan geografi dengan ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa tentang berbagai fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka, serta bagaimana keduanya saling berhubungan.
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Kahoot adalah platform interaktif yang menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran. Kahoot memungkinkan pengajar untuk membuat kuis dan permainan berbasis pertanyaan yang menarik siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Melalui perangkat seluler atau komputer, siswa dapat menjawab pertanyaan yang muncul di layar dengan waktu yang ditentukan. Hasil dan peringkat siswa ditampilkan secara langsung, menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Pendekatan gamifikasi seperti ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar, serta memberikan umpan balik instan tentang pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

- 4) Model ADDIE ialah salah satu model desain pembelajaran sistematis yang terdiri dari lima langkah yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada tahap ADD karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya, finansial serta kemampuan.

