

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia mengalami berbagai transformasi seiring dengan tuntutan zaman dan perkembangan global. Salah satu perubahan signifikan yang sedang diimplementasikan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik, mencakup aspek akademis dan non-akademis, serta membentuk profil pelajar Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa, dengan harapan mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, inovatif, serta memiliki kepribadian yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan pendekatan ini, pendidikan di Indonesia diharapkan dapat menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan global dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat (Amin et al., 2019; Khoerniawan et al., 2018; Megawanti, 2015).

Kualitas pendidikan di Indonesia sering diukur melalui berbagai evaluasi internasional seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS). Pengukuran PISA dan TIMSS digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai sejauh mana siswa Indonesia

memiliki pemahaman yang kuat, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dibandingkan negara-negara lain. Hasil evaluasi PISA dan TIMSS menunjukkan bahwa performa siswa Indonesia dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih berada di bawah rata-rata dibandingkan dengan negara-negara lain. Pada tahun 2018, skor rata-rata siswa Indonesia dalam PISA untuk sains adalah 396, yang menempatkan Indonesia di peringkat 70 dari 78 negara yang berpartisipasi (Agung et al., 2022; Widiyono, Irfana, et al., 2021). Begitu juga dalam TIMSS 2019, siswa kelas VI Indonesia mendapatkan skor rata-rata 397 untuk sains, menempatkan Indonesia di peringkat 49 dari 58 negara. Data dari Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) tahun 2019 juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, dengan rata-rata nilai IPA siswa sekolah dasar hanya mencapai 55,37. Rendahnya hasil belajar ini menandakan adanya kebutuhan mendesak untuk inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, guna meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi IPA dan memperbaiki peringkat pendidikan Indonesia di kancah internasional (Fatra et al., 2022; Lestari et al., 2020; Ma et al., 2021; Widiyono & Millati, 2021).

Realita yang terjadi di lapangan, justru menunjukkan kondisi yang berlawanan. Berdasarkan hasil pengamatan dengan cara observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar motivasi belajar siswa masih kurang sehingga siswa merasa bosan pada saat pembelajaran IPA. Selama ini, pembelajaran IPA di sekolah dasar di Indonesia cenderung didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Metode ini sering kali kurang mampu menarik minat siswa dan tidak optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas mereka (Nurika et

al., 2022; Rosyana et al., 2021; Sinta et al., 2022). Beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPA meliputi kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, penggunaan media pembelajaran yang monoton, dan keterbatasan fasilitas yang mendukung pembelajaran interaktif. Selain itu, banyak guru yang masih terbatas dalam penggunaan teknologi digital untuk pembelajaran (Ni Luh Gede Karang Widiastuti, 2020; Nurika et al., 2022; Rosyana et al., 2021). Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, yang berdampak pada hasil belajar IPA siswa kelas VI masih terbilang rendah. Hal ini dibuktikan dari persentase pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dimana lebih banyak siswa yang tidak mencapai KKTP dibandingkan siswa yang mencapai KKTP dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif yang dapat mengatasi masalah-masalah tersebut dan meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA (Ricardus Jundu, 2020; Zulfa et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* adalah media yang menggabungkan konsep permainan edukatif dengan materi pembelajaran. *Edugame* dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media ini menggunakan teknologi digital untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam *Edugame*, siswa dapat belajar melalui berbagai aktivitas seperti simulasi, permainan, dan kuis yang dirancang untuk menguatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA. *Edugame* juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-

masing, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Antriyanti, 2017; Mustafa, 2022; Palumpun et al., 2022).

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), media pembelajaran memegang peranan kunci. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami, memproses, dan mengaplikasikan konsep yang diajarkan. Media pembelajaran harus memenuhi beberapa syarat agar efektif, antara lain relevansi dengan materi pelajaran, kemudahan penggunaan, interaktivitas yang tinggi, dan kemampuan untuk memotivasi serta meningkatkan keterlibatan siswa (Anggraeni et al., 2021; Rahma et al., 2024; Rahmat et al., 2019).

Media pembelajaran harus dapat menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, memungkinkan interaksi antara siswa dengan materi yang disajikan, serta mendorong kreativitas dan pemikiran kritis. Selain itu, media pembelajaran juga harus fleksibel dan dapat diakses oleh semua siswa, memastikan kesetaraan dalam proses belajar. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran, seperti multimedia dan internet, telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam menarik minat dan motivasi belajar siswa. Namun, ketersediaan fasilitas dan pelatihan guru dalam penggunaan teknologi masih menjadi tantangan (Purnamasari, 2020; Setyaputri et al., 2022).

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* menawarkan peluang baru untuk mengatasi beberapa masalah yang diidentifikasi di SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar. *Edugame*, yang menggabungkan

konsep permainan dengan materi edukatif, dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar IPA. Dengan elemen permainan, *Edugame* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Selain itu, *Edugame* membantu siswa memahami konsep-konsep IPA secara mendalam melalui interaksi langsung dan simulasi, memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami. *Edugame* juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui tantangan dan permainan, sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka untuk membentuk profil pelajar Pancasila yang bernalar kritis dan kreatif. Dengan pembelajaran yang lebih individual, *Edugame* memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan dan gaya belajar mereka, menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa dan guru memantau perkembangan belajar. Dengan demikian, *Edugame* tidak hanya mengatasi masalah dalam pembelajaran IPA tetapi juga memenuhi harapan Kurikulum Merdeka, meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar IPA siswa kelas VI sekolah dasar di Indonesia (Arifin et al., 2021; Setyawan et al., 2023).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya Performa Siswa di gugus I Blahbatuh tepatnya SD Negeri 2 Blahbatuh performa siswa dalam pembelajaran IPA dilihat dari persentase pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), di mana

lebih banyak siswa yang tidak mencapai KKTP dibandingkan siswa yang mencapai KKTP dalam pembelajaran IPA.

2. Metode Pembelajaran Konvensional yang Kurang Efektif: Pembelajaran IPA di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. Keterbatasan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya variasi dalam media pembelajaran dan kurangnya interaksi dalam proses belajar.
4. Kurangnya Fasilitas Pendukung untuk Pembelajaran Interaktif: Fasilitas yang mendukung pembelajaran interaktif di sekolah dasar masih terbatas, mengakibatkan sulitnya menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.
5. Motivasi dan Minat Belajar Siswa yang Rendah: Akibat dari metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPA.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan sistematis, batasan masalah yang ditetapkan dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar (SD).

Kurikulum Merdeka hanya akan dikaji dalam konteks penerapannya pada peningkatan kualitas pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame*.

2. Penelitian dilakukan di SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar, sebagai lokasi observasi dan pengambilan data. Fokus penelitian adalah siswa kelas VI yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA serta menunjukkan rendahnya motivasi belajar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran juga menjadi subjek penelitian dalam aspek implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame*.
3. Materi IPA yang dikaji dalam penelitian ini mencakup konsep dasar sains, yang sesuai dengan kurikulum kelas VI SD. Fokus pada aspek pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA.
4. Media pembelajaran yang digunakan berbasis digital *Edugame*, sehingga tidak membahas media konvensional seperti buku teks atau metode ceramah. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam aspek teknis pengembangan aplikasi *Edugame*, tetapi lebih menekankan pada efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan tersebut, permasalahan penelitian ini mencakup beberapa aspek yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar?

2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar.
4. Mengetahui keefektivitasan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* pada hasil belajar siswa kelas VI SD Gugus I Blahbatuh, Gianyar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, baik dari segi teoritis maupun praktis. Berikut adalah manfaat yang dapat diperoleh:

1. **Manfaat Teoritis**

- a. Menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan inovatif.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.
- d. Memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan dan teknologi, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

2. **Manfaat Praktis**

a. Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPA dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Serta membantu peserta didik agar lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang inovatif dan berbasis teknologi.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame*, pendidik dapat lebih mudah menyampaikan materi

secara efektif dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru kepada pendidik mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Edugame* dapat menjadi motivasi bagi pendidik untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif. Lebih lanjut, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan tenaga pendidik lainnya dalam merancang metode pembelajaran yang lebih kreatif, sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edugame* dapat menjadi alternatif strategi inovatif yang mampu meningkatkan semangat belajar serta memperluas wawasan ilmu pengetahuan peserta didik. Selain itu, penelitian ini mendukung kebijakan sekolah dalam menerapkan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.