

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek dasar yang berperan penting sebagai kebutuhan dasar dalam kehidupan manusia. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang tersebut pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk anak bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka sendiri secara maksimal. Pendidikan ini menjadi salah satu peran penting dalam memajukan pembangunan negara dan mencetak generasi bangsa yang berkualitas. Untuk mencetak generasi bangsa yang berkualitas diperlukan juga pendidikan yang sama berkualitasnya. Upaya yang dapat dilakukan pemerintah adalah senantiasa melakukan perkembangan dalam dunia pendidikan salah satunya dengan melakukan pembaharuan pada kurikulum. Pembaharuan kurikulum ini dilakukan bukan hanya semata-mata tanpa alasan. Pembaharuan kurikulum dilakukan dimaksudkan untuk dapat menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan yang ada. Kurikulum terbaru yang saat ini digunakan di dunia pendidikan adalah kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, karena seiring dan perkembangan zaman yang semakin pesat serta karakteristik perkembangan peserta didik yang semakin berkembang dari masa ke masa.

Perubahan tersebut dilakukan tentunya untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada sehingga ditemukan sistem yang paling efektif untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Sholekah, 2020). Kurikulum merdeka belajar yang digagas oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI), menyatakan bahwa konsep utama merdeka belajar adalah merdeka dalam berpikir. Kurikulum Merdeka Belajar ini memiliki tujuan untuk memerdekakan guru dan siswa (Farhana, 2022). Guru mempunyai kebebasan untuk menggunakan berbagai jenis perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar siswa (Diputra et al., 2016). Sedangkan, peserta didik dapat mengatur tujuan, proses, dan penilaian belajarnya untuk dapat mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Kurikulum Merdeka Belajar ini menekankan pada pengembangan kompetensi siswa, sehingga siswa dapat memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan dunia kerja (Farhana, 2022).

Ciri khas lain dari kurikulum merdeka belajar yaitu penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar. Mata Pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu pada jenjang SD karena anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik, dan komprehensif, namun tidak detail. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Purnawanto, 2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati serta interaksinya, dan kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Kemendikbud Direktorat Sekolah Dasar mengharapkan agar siswa mampu mengelola lingkungan alam dan juga sosial secara terpadu dengan dipicu dengan adanya penggabungan muatan IPAS di Sekolah Dasar. Hal tersebut disebabkan karena kemampuan siswa berpikir pada pendidikan dasar ada pada tahap yang konkret/sederhana. Sehingga proses pembelajaran IPAS di kelas perlu didukung dengan berbagai media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dapat agar secara mudah memahami materi (Aprilia, 2023).

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh besar dalam berbagai jenis bidang dalam kehidupan salah satunya adalah pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi membantu para pendidik dalam berinovasi untuk dapat membantu mempermudah kegiatan belajar mengajar. Menurut Nento (2023), teknologi adalah sesuatu yang mampu membantu manusia di dunia untuk menjadi sarana dalam menjalankan kegiatan sehari-hari yang dikerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi sejatinya bisa menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan apabila digunakan secara bijak dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas (Sujendra Diputra dkk, 2020).

Saat ini kemajuan teknologi sudah mulai digunakan dalam dunia pendidikan dalam mengakses segala informasi dan menjadi sarana pembelajaran dengan mengkombinasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut pendapat Nurillahwaty (2022), bahwa seorang pendidik dapat memanfaatkan

teknologi sebagai fasilitator dalam menyampaikan ilmu melalui perangkat pembelajaran yang menarik agar siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Peran pendidik disini sangat dibutuhkan untuk dapat berkolaborasi antar teknologi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Dengan mengkombinasikan perangkat pembelajaran dengan teknologi akan mempermudah seorang pendidik dalam proses pembelajaran dan membuat situasi pembelajaran tidak monoton dan konvensional (M. R. Kristiantari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan di SD Negeri 1 Lebih pada senin, 29 Juli 2024, melalui wawancara dengan ibu Kadek Sriasih selaku wali kelas. Observasi dilakukan pada muatan IPAS. Ibu Kadek Sriasih mengatakan jumlah siswa kelas V adalah sebanyak 21 orang. Dari data hasil belajar siswa kelas V semester 2 pada muatan IPAS menyatakan nilai rata-rata setiap bab meliputi sebagai berikut: bab 5 (Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh) dengan nilai rata-rata 89,5, bab 6 (Indonesiaku Kaya Raya) dengan nilai rata-rata 82,3, bab 7 (Daerahku Kebangganku) dengan nilai rata-rata 89,9, dan bab 8 (Bumiku Sayang, Bumiku Malang) dengan nilai rata-rata 89,8. Dari data tersebut, bab 6 memiliki nilai rata-rata yang cukup rendah dibandingkan dengan bab lainnya dengan nilai rata-rata 82,3. Berdasarkan hasil analisis lanjutan mengenai bab 6, termuat 3 topik didalamnya. Topik pertama mengenai peta dan letak geografis Indonesia dengan nilai rata-rata 84,3 dan 5 orang siswa belum mencapai predikat baik. Topik kedua mengenai keberagaman dan manfaat hayati flora dan fauna di Indonesia dengan nilai rata-rata 77,4 dan 9 orang siswa belum mencapai predikat baik. Topik ketiga mengenai Sumber Daya Alam dengan nilai rata-rata 85,3 dan 2 orang siswa belum mencapai predikat baik. Berdasarkan nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran) yang ditetapkan sekolah yakni 80, ada 16 orang siswa dari 21 orang siswa yang masih mendapat nilai dibawah 80 serta nilai rata-rata pada topik keberagaman dan manfaat hayati flora dan fauna di Indonesia lebih rendah dibandingkan dengan 2 topik lainnya dan juga belum mencapai nilai KKTP yang ditetapkan sekolah. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Lebih pada topik keberagaman dan manfaat hayati flora dan fauna di Indonesia tergolong rendah dan perlu untuk ditingkatkan. Terlebih lagi guru tidak mengemas materi dengan metode pembelajaran yang tepat dan minimnya media interaktif yang digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian permasalahan, dicoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa menjadi alternatif untuk permasalahan tersebut. Media yang dikembangkan adalah *game* edukasi berorientasi masalah sebagai media pembelajaran interaktif pada materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Game edukasi bisa menjadi media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Game* edukasi ini dikemas dengan berorientasi pada masalah (Kristiantari, 2020). Sesuai dengan kurikulum saat ini yang mengajak siswa untuk lebih banyak memecahkan permasalahan untuk bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Mengemas pembelajaran dalam bentuk *game* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif (Diputra et al., 2016). Dengan demikian, untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Dari permasalahan yang terjadi maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan Pengembangan *Game* Edukasi Berorientasi Masalah Mengenai Materi Keberagaman Flora dan Fauna di Indonesia Pada Muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS khususnya bab 6 menunjukkan terdapat 16 orang siswa yang mendapat nilai dibawah 80 atau belum mencapai predikat baik.
- 2) Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa kesulitan dalam menyerap materi karena materi yang cukup kompleks.
- 4) Kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Diperlukan media interaktif dengan memanfaatkan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, didapatkan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu terdapat 16 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah 80 atau belum mencapai predikat baik dalam pembelajaran IPAS khususnya pada bab 6 dan minimnya media interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi pasif berpengaruh pada penyerapan materi sehingga dilakukan penelitian pengembangan *game* edukasi berorientasi masalah

mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana rancang bangun media *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana kelayakan media *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana efektifitas media *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar.

- 3) Untuk mengetahui efektifitas media *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pengembangan *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembang *game* edukasi untuk kegiatan belajar mengajar dan dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya mengenai materi ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dijabarkan sebagai berikut.

- a) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi siswa dalam memahami materi dan menarik minat belajar siswa.

- b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS Kelas V sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu juga membiasakan guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif.

c) Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V dan penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu *game* edukasi yang berisi materi dan permainan yang berorientasi masalah terkait dengan materi yang dipelajari. Produk yang dihasilkan sebagai berikut.

- a) Produk yang dikembangkan berupa *game* edukasi berorientasi masalah pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar
- b) Materi Muatan IPAS yang disajikan dalam *game* edukasi yaitu tentang keberagaman flora dan fauna di Indonesia.
- c) Penyajian *game* edukasi yang berisi kombinasi teks, gambar, *audio* yang disajikan menarik.
- d) Produk yang dikembangkan dapat digunakan melalui *smartphone*, laptop ataupun komputer.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam dunia yang semakin berkembang dan canggih guru dan siswa tentunya tidak akan berjauhan dengan yang namanya teknologi. Kegiatan belajar mengajar perlu dikombinasikan dengan teknologi dan tidak hanya berpusat pada teori saja.

Pengembangan media pembelajaran sangatlah penting dalam pendidikan. Penting adanya pengembangan ini untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dengan melalui penggunaan media interaktif. Pada pembelajaran IPAS perlu melibatkan siswa langsung dalam menemukan konsep pembelajaran. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan pembelajaran yang berorientasi pada suatu masalah. Dari Kendala tersebut penting adanya pengembangan *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Pengembangan *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS ini, mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- a) Penggunaan *game* edukasi dapat membantu siswa dalam belajar.
- b) Pengembangan media pembelajaran berupa *game* edukasi dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi, menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa.
- c) Penggunaan *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS adalah sebagai berikut.

- a) Materi yang terdapat pada *game* edukasi hanya memuat 1 topik yaitu keberagaman flora dan fauna di Indonesia.
- b) Pengembangan produk *game* edukasi berorientasi masalah mengenai materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia pada muatan IPAS hanya untuk kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a) Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas produk yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan belajar. Produk yang dikembangkan bisa berupa bahan ajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan model pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan 5 tahapan yang sistematis yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi (*evaluation*).
- b) *Game* edukasi adalah permainan yang sengaja dirancang khusus mengandung suatu materi pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif guna

meningkatkan pemahaman pemain (siswa) dalam memahami suatu materi yang termuat di dalamnya.

- c) Berorientasi masalah adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai konteks untuk mempelajari suatu konsep dan prinsip ilmu pengetahuan. Pembelajaran berorientasi masalah memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat diperlukan dalam pemecahan suatu permasalahan.
- d) *Game* edukasi berorientasi masalah adalah jenis permainan yang dirancang khusus mengandung materi pembelajaran dengan mengacu pada pemecahan suatu permasalahan melalui interaksi maupun tantangan. Pengintegrasian *game* edukasi dengan pembelajaran berorientasi masalah menghasilkan *game* edukasi berorientasi masalah.
- e) Pembelajaran IPAS adalah disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya di alam semesta. Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dan proses pengetahuan alam dan sosial sekitarnya. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diperbaharui pada kurikulum merdeka belajar.