

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu proses individu dalam kehidupan untuk selalu berusaha meningkatkan kemampuan diri agar menjadi individu yang beretika, berpendidikan, mempunyai jiwa tanggung jawab, dan menjadi orang yang lebih baik lagi. Menurut Undang-Undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian luhur, kecerdasan olah pikir, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, dalam lingkungan masyarakat untuk mencapai tujuan nasional.

Selain itu, menurut Pristiwanti dkk (2022) menyatakan bahwa, pendidikan merupakan semua proses yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan kondisi dari setiap individu. Menurut Marpaung, Nadeak, & Naibaho (2023) menyatakan bahwa, pendidikan merupakan proses individu dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan sikapnya untuk mencapai suatu hal dari kegiatan pendidikan yang didapatkannya. Definisi pendidikan secara dapat diartikan pendidikan yaitu sebagai seluruh pengetahuan dalam kegiatan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam segala situasi dan tempat yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Selain itu, pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat yang disebut dengan (*long life education*). Tujuan pendidikan yaitu keadaan yang diharapkan di masa depan, focus utamanya merupakan memberikan manfaat bagi individu dan masyarakat secara

umum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan dalam meningkatkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Di Indonesia kurikulum mengalami perubahan terhadap perkembangan zaman serta kebutuhan siswa untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1 ayat 10 mengatakan bahwa, “kurikulum merupakan seperangkat rencana serta pengaturan tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kurikulum terbaru di Indonesia saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka yakni paradigma pendidikan baru yang berfokus kepada kemandirian siswa, pengembangan kreativitas, serta integrasi dengan realitas kehidupan di dunia (Hamida dkk, 2024).

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Kebudayaan yang memiliki bertujuan untuk menyesuaikan dan mempercepat pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas di negara Indonesia, serta masalah sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut Noreng & Risniyanti (2024) menyatakan bahwa kurikulum merdeka memiliki tiga karakteristik yakni pembelajaran dengan berbasis proyek, pengembangan keterampilan *soft skill*, dan pembelajaran karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila, pembelajaran pada materi mendasar atau esensial, serta struktur kurikulum yang lebih fleksibel. Selain itu, kurikulum merdeka diharapkan mampu digunakan sebagai preferensi metode pembelajaran

pada bidang keilmuan. Pendidik perlu mempersiapkan diri dengan sepenuhnya untuk menerapkan kurikulum merdeka dengan baik. Adapun hal-hal yang harus dipersiapkan yaitu pemahaman yang mendalam tentang isi kurikulum merdeka, teknik evaluasi yang sesuai, pengembangan proyek pembelajaran, capaian pembelajaran, serta alur tujuan pembelajaran yang jelas. Kurikulum Merdeka merupakan jenis kegiatan pembelajaran yang menggunakan kurikulum intrakurikuler yang beragam dalam memfasilitasi proses pembelajaran secara maksimal. Kegiatan pembelajaran ini membimbing siswa untuk mendalami konsep ilmu pengetahuan dan memantapkan kemampuan mereka. Selain itu, di dalam kurikulum Merdeka terdapat proyek profil pelajar Pancasila yang dibentuk oleh pemerintah.

Proyek profil pelajar Pancasila ini memiliki tujuan untuk mencapai tujuan dari pendidikan dan siswa tidak hanya terfokus pada materi pelajaran, namun juga mengembangkan *soft skills* serta karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Fokus mendalam pada materi dengan cukup waktu untuk belajar untuk meningkatkan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa. Kualitas guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar sapat berlangsung dengan menyesuaikan tujuan pendidikan nasional, tujuan kurikulum merdeka, gaya belajar siswa, serta guru diharapkan menguasai keterampilan dasar mengajar. Selain itu, media pembelajaran yang dirancang oleh guru diharapkan dapat menambahkan ketersediaan sarana penunjang kegiatan pembelajaran di Sekolah. Siswa diharapkan lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan memahami lebih

mendalam materi pembelajaran yang diberikan oleh guru yang sudah mampu menguasai keterampilan dasar mengajar dengan merancang perangkat pembelajaran inovatif berdasarkan tujuan pendidikan nasional serta tujuan kurikulum merdeka. Nilai ketuntasan optimal yang harus dicapai oleh siswa kelas V SD Negeri 2 Jimbaran untuk mata pelajaran IPAS yaitu 86-100% (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Selain itu, apabila kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal diharapkan hasil belajar siswa berada pada kategori baik dengan rata-rata nilai 80-89 berdasarkan acuan nilai PAP (Penilaian Acuan Patokan) skala 5 (Agung, 2022).

Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran berlokasi di jalan Balangan Pratama lingkungan Cengiling, Jimbaran, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Provinsi Bali yang memiliki akreditasi A dengan sarana dan prasarana yang memadai dalam kegiatan pembelajaran. Sekolah dasar Negeri 2 Jimbaran merupakan salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka dan berdasarkan hasil wawancara salah satu guru di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran atas nama Kadek Andre Indrawan, S.Pd. Selaku guru yang bertugas di kelas V. Kegiatan wawancara dilakukan pada Rabu, 3 April 2024 dengan tatap muka secara langsung pada pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 09.30 WIB dengan hasil wawancara yaitu sebagai berikut: (1) sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu proyektor dan media konkret, (2) di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran kurikulum yang digunakan dalam mengajarkan siswa kelas V yaitu kurikulum merdeka, (3) nilai rata-rata siswa kelas V pada setiap mata pelajaran berada pada rentang nilai 70 sampai 80, (4) Gaya belajar siswa *auditori*, (5) Model pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran kontekstual atau

kontekstual teaching learning (CTL), (6) bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket, buku guru, buku di perpustakaan, dan buku-buku pada media *online*, (7) perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu modul ajar, materi ajar, LKPD, media pembelajaran, dan soal evaluasi, (8) Media pembelajaran yang digunakan yaitu *powerpoint* dan video pembelajaran, (9) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu faktor siswa yang mudah merasa bosan saat kegiatan pembelajaran, guru kurang efektif dalam merancang media pembelajaran yang bervariasi, dan faktor teman sebaya dari siswa, (10) Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor lingkungan kelas sebelah yang tidak kondusif saat jam pelajaran, kurangnya variasi metode serta model pembelajaran, dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan, (11) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kemampuan kognitif siswa yang berbeda-beda yang mengakibatkan hasil belajar siswa berbeda-beda. Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran pada Kamis, 4 April 2024 mulai dari pukul 11.00 WIB sampai dengan 12.30 WIB, observasi berlangsung dengan memperhatikan proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas V, dan ditemukan hasil observasi sebagai berikut: (1) kurikulum yang digunakan untuk kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran yakni kurikulum merdeka diterapkan tidak sesuai dengan tujuan dari kurikulum merdeka, (2) penggunaan media pembelajaran di sekolah hanya menggunakan video *youtube* dan media buku cetak, (3) model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan guru tidak menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. (4) kegiatan pembelajaran di kelas belum dapat dikatakan menarik karena kurangnya penguasaan guru dalam menerapkan keterampilan dasar mengajar, (5)

nilai rata-rata ketuntasan 14 dari 25 orang siswa kelas V di SD Negeri 2 Jimbaran pada mata pelajaran IPAS yakni 63, 80 yang belum dapat dikategorikan ke dalam ketuntasan optimal dikarenakan, ketuntasan optimal harus berada pada nilai rata-rata 86-100% (Kemendikbudristek BSKAP, 2022), (6) 14 dari 25 orang siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran memiliki nilai rata-rata pada mata pelajaran IPAS yang berada pada kategori kurang berdasarkan hasil konversi ke dalam PAP (Penilaian Acuan Patokan) skala 5 dengan nilai siswa yaitu 63, 80 (Agung, 2022).

Melalui kegiatan observasi siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran menggunakan kurikulum merdeka, namun penerapannya tidak sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, tujuan kurikulum merdeka, dan kegiatan pembelajaran tidak menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Guru diharapkan menguasai keterampilan dasar mengajar, namun pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru kurang dalam menerapkan keterampilan-keterampilan dasar mengajar saat di kelas. Selain itu, media pembelajaran yang dirancang oleh guru diharapkan dapat menambahkan ketersediaan sarana penunjang kegiatan pembelajaran di Sekolah, namun penggunaan media pembelajaran di sekolah hanya menggunakan video *youtube* dan media buku cetak. Siswa diharapkan lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan memahami lebih mendalam materi pembelajaran yang diberikan oleh guru yang sudah mampu menguasai keterampilan dasar mengajar dengan merancang perangkat pembelajaran inovatif berdasarkan tujuan pendidikan nasional serta tujuan kurikulum merdeka, namun model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan guru tidak menyesuaikan dengan gaya belajar siswa serta guru kurang terampil dalam merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar

siswa dengan menyesuaikan tujuan pendidikan nasional dan tujuan kurikulum merdeka. Nilai rata-rata ketuntasan siswa kelas V di SD Negeri 2 Jimbaran pada mata pelajaran IPAS yaitu 63, 80, namun untuk mencapai hasil ketuntasan optimal diharapkan hasil belajar siswa yakni 86-100% (Kemendikbudristek BSKAP, 2022), Oleh karena itu, dikarenakan diharapkan hasil belajar siswa berada pada ketuntasan optimal, maka terdapat selisih nilai rata-rata sebesar 22, 20 (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Selain itu, berdasarkan hasil observasi 14 dari 25 orang siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran memiliki nilai rata-rata pada mata pelajaran IPAS yang berada pada kategori kurang, dan nilai tersebut merupakan nilai terendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lainnya untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran dengan nilai hasil belajar IPAS siswa kelas V yaitu 63, 80 (Agung, 2022). Sedangkan, Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran merupakan salah satu sekolah terakreditasi A dengan sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa IPAS berada pada kategori kurang berdasarkan hasil konversi ke dalam PAP (Penilaian Acuan Patokan) skala 5 dengan nilai rata-rata siswa yaitu 63, 80 (Agung, 2022). Sedangkan, diharapkan hasil belajar siswa berada dalam kategori baik pada rentang nilai 80-89, maka terdapat selisih nilai rata-rata sebesar 16, 20 (Agung, 2022).

Sementara itu, siswa sekolah dasar (SD) berada pada fase operasional konkret, yang pada umumnya berlangsung pada usia tujuh tahun sampai sebelas atau duabelas tahun (Hazmi, 2023). Pada fase ini individu menggunakan pemikiran yang lebih matang dalam proses berpikir untuk memecahkan masalah dengan terbatas pada objek-objek bersifat konkret yang dapat ditangkap oleh pancra indra. Menurut teori Jean Piaget, seorang anak yang siap menempuh pendidikan formal

berada pada tahap operasional konkrit (Piaget, 1977). Selain itu, teori Piaget menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak akan berbeda sesuai dengan usianya (Asdar & Barus, 2023). Pada tahap operasional konkret, siswa sudah dapat memahami komponen materi secara bertambah, siswa mampu memahami cara menggabungkan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, serta siswa sudah dapat berpikir sistematis tentang objek dan peristiwa yang konkret. Pada tahap ini, penting bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman secara nyata atau realistis dikarenakan pemahaman siswa belum dapat bersifat gambaran ataupun abstrak. Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dalam kurikulum merdeka karena keduanya merupakan cara berpikir ilmiah (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menetapkan tujuan pendidikan IPAS untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu siswa, memelihara lingkungan, mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami identitas diri dan lingkungan sosial, serta memahami persyaratan menjadi anggota masyarakat global. IPAS menekankan pembangunan literasi dasar siswa di jenjang MI/SD. Terdapat tiga keselarasan: proses belajar, asesmen dan kurikulum; kompetensi guru, kurikulum, dan sistem tata kelola; serta kebijakan individu terkait capaian pembelajaran dan evaluasi literasi dan numerasi nasional (Trebeck dkk, 2021). IPAS terdiri dari konsep-konsep yang terstruktur secara hierarkis, memudahkan pemahaman teori dan prinsip bagi siswa. Namun, banyak yang menganggap IPAS sulit serta membosankan karena materi yang kompleks dan kurangnya motivasi dari guru (Anggita dkk, 2023). Sekolah dasar mulai mengajarkan IPAS di kelas 1, 2, 4, dan 5, karena konsep dasar ini penting sebagai

fondasi untuk pembelajaran berikutnya dan meningkatkan pemahaman IPAS di jenjang yang lebih tinggi. Keterampilan memahami konsep dasar membantu siswa mengerti fenomena alam dan sosial. Menurut Aini dkk (2024) adapun faktor-faktor yang menjadi penyebab utama dalam hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yang rendah pada mata pelajaran IPAS yakni sebagai berikut: (1) faktor internal siswa kelas V yang mengalami kesulitan dalam belajar yakni kurangnya minat siswa kelas V dalam pembelajaran, memiliki daya konsentrasi yang rendah, keaktifan serta semangat siswa dalam memulai pembelajaran rendah, dan kemampuan kognitif siswa masih rendah, (2) faktor eksternal siswa kelas V yang mengalami kesulitan dalam belajar yakni orang tua siswa kurang memberikan perhatian dan bimbingan terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di rumah, guru tidak dapat menyajikan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi monoton serta tidak efektif, dan media pembelajaran yang kurang dalam menunjang kegiatan pembelajaran, guru tidak terampil dalam merancang media pembelajaran yang menarik sesuai dengan gaya belajar siswa.

Selain itu, menurut Safitri dkk (2024) faktor-faktor yang menjadi penyebab utama dalam hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yang rendah pada mata pelajaran IPAS yakni sebagai berikut: (1) faktor internal siswa kelas V mengalami kesulitan belajar dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa dan minat belajar siswa dalam menghafal materi yang cukup banyak, (2) faktor eksternal yang membuat siswa kelas V kesulitan dalam belajar yakni kurangnya sara dan prasarana yang terdapat di sekolah, kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru tidak menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, kurangnya dukungan dari orang tua siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan media pembelajaran yang dirancang oleh

guru masih kurang. Menurut Mokoginta dkk (2023) faktor-faktor yang menjadi penyebab utama dalam hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yang rendah pada mata pelajaran IPAS yakni sebagai berikut: (1) faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V menjadi rendah yaitu, kesehatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keadaan psikologis siswa yang kurang, dan kemampuan intelegensi siswa, (2) faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V menjadi rendah yakni, kualitas guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang kurang, kurangnya sarana dan prasarana di sekolah, kemampuan guru dalam memilih serta menggunakan model pembelajaran, dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, menurut Cahyani (2023) faktor-faktor yang menjadi penyebab utama dalam hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yang rendah pada mata pelajaran IPAS yakni sebagai berikut: (1) faktor internal siswa kelas V yang mencakup kondisi fisik dan mental siswa, (2) faktor eksternal siswa kelas V yang merupakan metode serta strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan kondisi dari lingkungan siswa.

Menurut Putri (2023) menyatakan bahwa, faktor-faktor yang menjadi penyebab utama dalam hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yang rendah pada mata pelajaran IPAS yakni sebagai berikut: (1) Faktor internal yang dialami siswa kelas V merupakan kondisi dari kemampuan kognitif dan psikomotor siswa yang kurang, (2) Faktor eksternal yang dialami siswa kelas V merupakan pembelajaran yang diberikan guru kurang meningkatkan kolaborasi siswa, kurangnya pembelajaran yang bervariasi yang dilakukan oleh guru, dan guru memberikan pembelajaran dengan metode serta model pembelajaran yang tidak efektif.

Sedangkan, faktor-faktor yang menjadi penyebab utama dalam hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yang rendah pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran yakni sebagai berikut; (1) Faktor internal siswa kelas V yang mengalami kesulitan dalam belajar yakni kurangnya minat siswa kelas V dalam pembelajaran, memiliki daya konsentrasi yang rendah, keaktifan serta semangat siswa dalam memulai pembelajaran rendah, dan kemampuan kognitif siswa masih rendah, dan (2) faktor eksternal siswa kelas V yang mengalami kesulitan dalam belajar yakni guru tidak dapat menyajikan pembelajaran yang holistik, kreatif, menarik serta inovatif sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan kurikulum merdeka dikarenakan guru belum mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, guru kurang terampil dalam merancang perangkat pembelajaran serta tidak menyesuainya dengan gaya belajar siswa, dan orang tua siswa kurang memberikan perhatian dan bimbingan terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di rumah,

Oleh karena itu, pentingnya dalam melakukan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2 Jimbaran dengan menyesuaikan model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran dengan gaya belajar siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada mata pelajaran IPAS guru kelas V guru dapat menggunakan model *Game Based Learning* dengan menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik. Menurut Fatimah dkk (2024) menyatakan bahwa model *Game-Based Learning* (GBL) sudah diidentifikasi sebagai model pembelajaran yang efektif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, serta atraktif, dibandingkan dengan

pembelajaran pasif melalui buku teori ataupun teks. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model *Game Based Learning* dikarenakan gaya belajar siswa yang cenderung aktif dengan gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik yaitu lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan yang mudah dipahami bagi siswa, dan dalam penerapannya tidak dengan menghafal yang dapat mengakibatkan siswa mudah merasa bosan saat kegiatan pembelajaran IPAS di kelas atau dapat menurunkan semangat minat belajar dari siswa. Selain itu, guru dapat menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Oleh karena itu, media pembelajaran yang sesuai dengan model *Game Based Learning* pada pelajaran IPAS yaitu media pembelajaran kartu *Truth or Dare* digunakan agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien setelah melakukan penyesuaian dengan gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik.

Menurut Delsi dkk (2024) kartu *Truth or Dare* merupakan media pembelajaran yang mudah dan efektif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan pertanyaan-pertanyaan sudah disiapkan dari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, maka tidak membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan materi. Sementara itu, pada kartu *Truth* terdapat pertanyaan yang menyatakan sebuah kebenaran dan sedangkan pada kartu *Dare* terdapat pernyataan yang menantang serta membutuhkan penjelasan disertai berbagai alasan yang jelas. Media pembelajaran kartu *Truth or Dare* dirancang untuk siswa agar lebih memahami materi pembelajaran tanpa menghafal dengan melakukannya belajar sambil bermain, mendesain kartu yang menarik perhatian siswa, dan menerapkan model *Game Based Learning* pada materi daerahku kebanggaanku. Upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut akan dikaji lebih lanjut melalui penelitian pengembangan

berjudul “Pengembangan Media *Truth or Dare* Berbasis *Game Learning* dalam Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebangganku pada Siswa Kelas V SDN 2 Jimbaran Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media ajar di sekolah hanya menggunakan buku cetak dan video animasi dari *youtube* tanpa menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.
2. Pembelajaran di kelas belum dapat dikatakan menarik dikarenakan kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pemanfaatan model pembelajaran dengan menggabungkan media dalam proses pembelajaran masih belum ditemukan.
4. Hasil belajar siswa berada pada kategori kurang 63, 80 berdasarkan hasil konversi ke dalam PAP skala 5 (Agung, 2022).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dan pembatasan masalah didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah, tujuan penelitian dicapai dengan membatasi masalah agar penelitian tetap terarah dan lebih mudah dibahas akan berhasil. Adanya pembatasan untuk lebih memfokuskan penelitian agar memperoleh hasil yang optimal. Masalah tersebut difokuskan dengan penelitian yakni penggunaan media ajar berupa kartu *Truth or Dare* berbasis *Game Learning*

dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah kelayakan media *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimanakah efektivitas media *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan tersebut, tujuan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025.

3. Untuk mengetahui efektivitas media *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Pada manfaat teoretis memberikan manfaat dengan menambah pengetahuan serta wawasan dalam ilmu pengetahuan yang terkait pengembangan media *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SDN 2 Jimbaran tahun ajaran 2024/2025. Dan mendukung pembelajaran serta kualitas Pendidikan untuk menjadi lebih menarik dengan adanya pengembangan.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* secara luring yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti dan berproses untuk pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku.

2) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan mampu memberikan manfaat kepada guru sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS materi daerahku

kebangganku dengan model pembelajaran yang lebih mudah dan dapat digunakan untuk variasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Produk media kartu *Truth or Dare* nantinya akan dijadikan media pembelajaran oleh sekolah serta juga menjadi acuan dalam mengembangkan media lain yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

4) Peneliti Lain

Dalam penelitian ini mampu dijadikan sebagai referensi untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif serta menarik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan media ini diharapkan mampu membantu proses pembelajaran di kelas dalam mata pelajaran IPAS muatan materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V sekolah dasar yang mampu menarik perhatian dan memotivasi semangat belajar siswa di kelas. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa kartu *Truth or Dare* dengan rincian sebagai berikut.

1. Bentuk produk

Produk yang dikembangkan berupa kartu *Truth or Dare* yang dibuat sebanyak 50 buah dengan ukuran kartu panjang 7 cm dan tinggi 12 cm dengan menggunakan kertas art papper. Selain itu, kemasan kotak kartu *Truth or Dare* dibuat dengan ukuran lebar 5 cm, panjang 8 cm dan tinggi 13 cm dengan menggunakan kertas karton. Produk berisikan materi daerahku kebanggaanku

dalam mata pelajaran IPAS dengan model *Game Based Learning* yang akan divisualisasikan *QR code* dalam bentuk kartu *Truth or Dare*. Penambahan grafis yang menarik pada kedua sisi kartu *Truth or Dare* bagian depan menampilkan kategori *truth* atau *dare* dan intruksi, sedangkan bagian belakang memiliki desain seragam dengan logo permainan dengan bertema tentang kebudayaan daerah. Selain itu, terdapat buku panduan kecil yang berfungsi untuk menjelaskan aturan permainan.

2. Program yang digunakan

Pengembangan media kartu *Truth or Dare* ini berbantuan dengan aplikasi canva. Aplikasi ini digunakan dalam melakukan desing kartu *Truth or Dare* dan kemasan kotak kartu *Truth or Dare* dengan menambahkan grafis gambar logo kartu permainan, latar kartu dengan bertema kebudayaan daerah, dan pemilihan teks yang menarik. Oleh sebab itu, melalui aplikasi ini dapat memperindah kartu *Truth or Dare* dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, *QR code* digunakan untuk memberikan materi kepada siswa, refleksi kegiatan pembelajaran, dan evaluasi kegiatan pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan yang dilaksanakan akan sangat bermanfaat bagi semua ranah. Selain itu, adanya pengembangan mampu memotivasi untuk terus melatih serta melahirkan ide baru yang inovatif dan menarik. Pengembangan media pembelajaran tentunya tidak hanya terbatas pada satu jenis media saja. Pengembangan ini memotivasi minat belajar siswa ketika di sekolah hanya menggunakan buku dan video pembelajaran dari youtube tanpa menyesuaikan gaya

belajar siswa, menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Materi daerahku kebanggaanku dalam mata pelajaran IPAS sangat penting bagi siswa sekolah dasar kelak digunakan sepanjang masa menjadi bekal hingga turun temurun. Adanya media kartu *Truth or Dare* akan menambah pengetahuan siswa dalam materi tersebut.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan, sebagai berikut.

1. Asumsi
 - 1) Media kartu *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* ini dapat meningkatkan pengetahuan, minat, motivasi, dan wawasan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan media ini sangat menarik untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
 - 2) Media kartu *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* ini memuat materi daerahku kebanggaanku dalam mata pelajaran IPAS dengan menyesuaikan gaya belajar siswa yaitu visual dan kinestetik.
2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media kartu *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan, sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini memiliki tahapan yang hanya dalam mengetahui bagaimana persepsi serta pengembangan produk terhadap siswa.
- 2) Materi pada media kartu *Truth or Dare* berbasis *Game Learning* ini hanya berfokus dalam mata pelajaran IPAS muatan materi materi daerahku kebanggaanku siswa kelas V Sekolah Dasar.

- 3) Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan yakni Analisis (*Analyse*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Dan Evaluasi (*Evaluation*).

1.10 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang dapat menghasilkan sebuah produk baik dari segi media, alat, dan video, melalui tingkat kreatif serta inovatif dari peneliti yang sudah memiliki uji validitas dan efektivitas dari produk tersebut.
2. Media pembelajaran kartu *Truth or Dare* yaitu media pembelajaran berupa kartu yang menantang dikarenakan menggabungkan pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan tantangan yang membutuhkan keberanian untuk dilakukan sesuai dengan petunjuk kartu dan hal ini memberikan pengalaman baru yang menarik serta menguji kepercayaan diri pemain.
3. *Game Based Learning* yaitu model pembelajaran berbasis permainan yang mempermudah proses kegiatan pembelajaran dan membuatnya lebih menarik serta menyenangkan yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang gembira dan ceria.
4. Muatan mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dengan berbagai bagian materi pada setiap tingkatannya serta dituangkan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Hasil belajar merupakan tolak ukur kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan serta pengalaman siswa selama proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.