

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang semakin moderen, perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi di zaman modern ini merupakan hal yang tidak dapat dihindari, karena seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi terus berkembang. Teknologi memungkinkan manusia untuk menciptakan berbagai inovasi yang mempermudah aktivitas sehari-hari (Sofyan & Hidayat, 2023). Perkembangan teknologi memiliki dampak positif yang signifikan pada kehidupan manusia. Suatu negara dapat dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi yang tinggi, sehingga perkembangan teknologi menjadi kebutuhan penting bagi setiap negara (Jayanta dkk., 2025). Perkembangan teknologi telah membawa dampak besar dalam kehidupan sehari-hari, dengan perubahan pesat terutama di bidang teknologi informasi yang membuat komunikasi menjadi lebih mudah dan efisien (Fitri, 2023). Teknologi kini menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, membawa perubahan besar di berbagai bidang, memperluas akses informasi, dan mendorong pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan digital (Safira, 2023).

Perkembangan teknologi juga berdampak pada dunia pendidikan dalam memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan perangkat digital membantu siswa mengakses informasi lebih cepat dan memahami materi secara lebih mendalam dan efektif. Teknologi mengubah cara mengajar dan belajar, menggantikan metode ceramah dan buku fisik dengan pendekatan yang lebih efektif dan jangkauan yang

lebih luas (Isti'ana, 2024). Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel dan relevan dalam mengembangkan keterampilan siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga berperan penting dalam mempersiapkan tenaga kerja masa depan (Maritsa dkk., 2021).

Dalam proses pembelajaran, media merupakan komponen penting yang berfungsi menyampaikan materi secara nyata, memotivasi, dan meningkatkan daya ingat siswa. Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan efektif (Harsiwi & Arini, 2020). Penerapan media pembelajaran dapat mengubah suasana yang monoton menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah dan jelas dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan alat bantu belajar menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas serta mendorong interaksi yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Agustira & Rahmi, 2022).

Selain mendukung proses pembelajaran, media pembelajaran juga memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan aspek psikologis dan pengalaman di kelas. Dengan media dan teknologi yang tepat, siswa dapat memahami materi lebih mendalam sehingga hasil belajarnya menjadi lebih optimal (Nabillah & Abadi, 2020). Hasil belajar mencerminkan perkembangan pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Dengan teknologi dan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif, sehingga siswa dapat mencapai pemahaman konsep dan keterampilan yang mendukung proses belajar (Nur & Noviardila, 2021).

Kemajuan teknologi mendukung pembelajaran yang lebih efektif, sehingga materi IPAS menjadi semakin relevan untuk dipelajari. IPAS membahas

karakteristik, fenomena, dan interaksi antara komponen biotik dan abiotik di alam, yang berkaitan dengan kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Materi ini mencakup cara manusia berinteraksi dengan lingkungan serta permasalahan yang muncul dari interaksi tersebut (Fanani dkk., 2022). Melalui pendekatan pembelajaran ini, siswa tidak hanya diajak untuk mempelajari fenomena alam dan sosial secara terintegrasi, tetapi juga dilatih untuk terlibat dalam kegiatan seperti observasi dan eksplorasi. Keterampilan ini membentuk dasar yang kokoh bagi siswa untuk mendalami konsep-konsep yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, penerapan kurikulum merdeka memberikan pendekatan yang mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan kreatif. Kurikulum ini memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan serta memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi alami secara maksimal (Susilowati, 2022). Kurikulum Merdeka sebagai suatu rancangan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang tenang, santai, menyenangkan, tanpa stres, dan tanpa tekanan, serta memungkinkan mereka untuk mengembangkan bakat alami. Merdeka Belajar menekankan pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu dkk., 2022).

Keberhasilan yang diharapkan dalam kurikulum merdeka yaitu tercapainya profil pelajar pancasila, yang mencerminkan karakter dan kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Siswa diharapkan memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa diharapkan menghargai keberagaman, berpikiran terbuka, serta mampu bekerja sama, mandiri, dan bernalar kritis. Kreativitas juga menjadi kunci dalam

mengembangkan potensi dan mengekspresikan gagasan secara orisinal. Kurikulum Merdeka tidak hanya fokus pada prestasi akademik, tetapi juga membentuk peserta didik yang adaptif, tangguh, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Susilowati, 2022).

Permasalahn hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar masih tergolong rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru cenderung menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada hafalan sehingga siswa belum memahami materi secara mendalam (Agustiana dkk., 2020). Selain itu, permasalahan lain yang umum terjadi adalah belum optimalnya penggunaan media pembelajaran. Siswa sering menerima materi secara pasif tanpa keterlibatan aktif, sehingga mudah merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks dan papan tulis belum mampu memenuhi kebutuhan siswa yang akrab dengan perkembangan teknologi. Kurangnya media yang menarik dan interaktif berdampak pada rendahnya partisipasi, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap materi, yang pada akhirnya menurunkan motivasi dan hasil belajar IPA. (Harahap dkk., 2024); Angelika dkk., 2023); Rajab dkk., 2023).

Hasil belajar muatan pelajaran IPAS di SD Negeri 3 Patas, kelas V tahun pelajaran 2024/2025, saat ini masih belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Data nilai ulangan akhir menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 75. Kondisi ini menggambarkan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, yang menjadi indikasi perlunya upaya perbaikan dalam proses

pembelajaran, termasuk pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik guna meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

Tabel 1.1
Hasil belajar IPAS kelas V pada ulangan akhir semester 2.

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata siswa	Presentase	Keterangan
1	7	79,57	26,92%	Sudah mencapai KKTP
2	19	41,74	73,08%	Belum mencapai KKTP

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Patas pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah sebesar 75. Dari total 26 siswa, hanya 7 siswa atau sekitar 26,92% yang telah mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 79,57. Sementara itu, sebanyak 19 siswa atau 73,08% lainnya belum mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata 41,74. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih perlu mendapatkan perhatian lebih dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara pada 10 April 2025 dengan wali kelas V SD Negeri 3 Patas, ditemukan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran IPAS adalah rendahnya hasil belajar siswa pada ulangan akhir semester. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik, seperti papan tulis, buku teks, serta tayangan video yang monoton. Media semacam ini kurang mampu merangsang partisipasi dan perhatian siswa, sehingga mereka cenderung pasif, mudah bosan, dan kehilangan motivasi dalam memahami materi. Selain itu, pemanfaatan perangkat teknologi digital seperti *Chromebook* sejumlah 15 unit yang tersedia di sekolah belum dimaksimalkan, meskipun perangkat tersebut

memiliki potensi besar untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil kuisioner yang diperoleh, mayoritas responden, yaitu sebesar 80%, mengungkapkan bahwa mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* digital dalam proses belajar mengajar. Meskipun demikian, sebanyak 100% dari responden menyatakan dukungannya terhadap penerapan media *game* digital dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dan praktik aktual di lapangan. Oleh karena itu, pengembangan *game* edukasi digital sangat diperlukan sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus menambah daya tarik bagi peserta didik dalam mengikuti materi pelajaran.

Salah satu cara menciptakan kegiatan belajar yang nyaman dan menyenangkan adalah dengan *game* atau permainan. Pembelajaran berbasis *game* terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan media *game*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga merangsang kreativitas dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Penggunaan *game* dalam pembelajaran juga membantu menciptakan suasana yang lebih dinamis, meningkatkan daya tarik materi, serta mempermudah siswa untuk

mengingat dan menerapkan apa yang telah dipelajari (Juhaeni dkk., 2023; Lubis, 2022; Hadi dkk., 2024; Tiana dkk., 2021).

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi adalah *game* digital. *Game* digital memiliki potensi besar sebagai strategi pendidikan yang efektif karena dapat mengasah berbagai keterampilan anak melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan penerapan yang tepat, *game* digital tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. (Faizatunisa & Kuniati, 2024). Melalui pengembangan strategi yang berfokus pada keterampilan fungsi eksekutif, seperti daya ingat, kemampuan berpikir, dan pengendalian diri, *game* digital semakin memperkuat penggunaan alat pendidikan yang inovatif dan relevan (Arzaqi dkk., 2024).

Salah satu topik yang tepat untuk disampaikan melalui media ini yaitu ekosistem yang harmonis. Topik ekosistem yang harmonis penting untuk mengedukasi siswa tentang keseimbangan lingkungan dan keberlanjutan sumber daya alam. Kurangnya kesadaran siswa tentang peran komponen ekosistem dan dampak aktivitas manusia menyebabkan gangguan seperti eksploitasi berlebihan dan pencemaran, yang mengancam kelestarian makhluk hidup. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran inovatif agar siswa memahami pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. Penerapan *game* digital dalam pembelajaran IPAS efektif karena materi dan evaluasi dikemas secara menarik dan menyenangkan, sehingga membantu meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya keharmonisan ekosistem demi kelestarian lingkungan.

Oleh karena itu, dikembangkanlah sebuah *game* digital yang tidak hanya menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, tetapi juga memiliki aspek keterbaruan dibandingkan media pembelajaran sejenis. Inovasi tersebut meliputi penggunaan peta interaktif berbasis level soal yang terpisah dari penyajian materi, penerapan indikator CP dan TP sesuai Kurikulum Merdeka, serta optimalisasi perangkat Chromebook dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam memahami materi ekosistem yang harmonis.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dilakukan penelitian “Pengembangan Media *Game* Digital pada Topik Ekosistem yang Harmonis untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran di SD sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar IPAS siswa khususnya pada topik ekosistem yang harmonis.
- 2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi
- 3) Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh media yang tidak mampu merangsang partisipasi, kreativitas, dan rasa ingin tahu siswa secara optimal.
- 4) Belum optimalnya pemanfaatan perangkat digital disekolah seperti *chromebook*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembatasan ruang lingkup permasalahan untuk memfokuskan perhatian pada aspek utama yang harus diselesaikan guna mencapai hasil yang maksimal. Dengan pertimbangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *game* digital dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis, khususnya untuk siswa Kelas V di SD N 3 Patas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang didapatkan di SD Negeri 3 Patas, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V?
- 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang didapatkan di SD Negeri 3 Patas, maka didapatkan tujuan pengembangan pada penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V.
- 4) Untuk menguji keefektifan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis untuk kelas V.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media *game* digital pada topik ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Patas yaitu sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan kontribusi bagi pendidikan mengenai pengembangan media *game* digital dan menjadi acuan atau sumber informasi bagi penelitian yang sejenis dalam mengembangkan media *game* digital.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak yaitu sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Media *game* digital yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam memahami materi ekosistem secara lebih menyenangkan dan interaktif.

b) Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran IPAS, serta dapat mendorong kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi.

c) Bagi Sekolah

Menjadi dasar pertimbangan dalam mendukung dan mengarahkan pemanfaatan sarana teknologi yang dimiliki sekolah, seperti Chromebook, untuk mendukung pembelajaran yang lebih modern dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan kebijakan internal sekolah terkait penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajar.

d) Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

1) Nama Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *game* edukasi digital dalam pelajaran IPAS topik ekosistem yang harmonis untuk siswa kelas V.

2) Konten Produk

Media ini dirancang dengan fitur peta (map) interaktif yang menampilkan menu utama yang memuat capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), materi, serta *game*. Materi disajikan terlebih dahulu dalam bentuk slide yang dapat diakses sebelum siswa memulai permainan. Sementara itu, *game* memuat

pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Untuk melanjutkan ke level berikutnya, siswa harus menyelesaikan setiap tantangan yang tersedia. Desain ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa serta melatih pemahaman konsep secara bertahap dan terstruktur.

3) Kelebihan Produk

Media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penyajian materi melalui permainan mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap proses belajar. Selain itu, bentuk permainan juga mendorong siswa untuk lebih aktif menggunakan media pembelajaran, karena mereka merasa terlibat langsung dalam aktivitas yang menarik dan menantang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

4) Tujuan Produk

- a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan permainan digital yang menarik.
- b) Membantu siswa memahami konsep ekosistem secara bertahap melalui level pembelajaran yang terstruktur.
- c) Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan materi dan soal-soal yang disajikan dalam *game*.
- d) Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

5) Gambar Produk



Gambar 1. 1 Gambar media *game* edukasi digital

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi pengembangan media *game* digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut.

a) Asumsi Teoretik

Menurut teori kognitif Jean Piaget, penggunaan media digital seperti *game* digital dapat meningkatkan dan menstimulasi perkembangan kognitif anak sesuai dengan tahap perkembangannya, yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas nyata. Oleh karena itu dapat diasumsikan penggunaan *game* digital menjadi sarana yang efektif, sebab anak-anak pada tahap ini memang lebih menyukai kegiatan bermain yang interaktif, menyenangkan, dan visual, sehingga dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah secara lebih optimal.

b) Asumsi Empirik

Pengembangan media *game* edukasi digital ini mengasumsikan bahwa sekolah memiliki sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut meliputi ketersediaan perangkat digital seperti *Chromebook*, akses

jaringan internet yang memadai, serta ketersediaan listrik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru dan siswa diasumsikan memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital sehingga media dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c) Asumsi Eliminatif

Perbedaan gaya belajar siswa tidak menjadi sesuatu yang menghambat dalam penerapan *game* digital dalam pembelajaran karena pada *game* digital memuat berbagai elemen yang dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, keterbatasan gawai juga tidak menjadi hambatan signifikan, karena media *game* digital dapat didesain untuk tetap berjalan secara optimal pada perangkat dengan spesifikasi minimal serta memungkinkan penggunaan secara bergantian atau kolaboratif di lingkungan sekolah.

2) Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *game* edukasi digital dalam penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut. Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Media *game* digital yang dikembangkan hanya memuat materi ekosistem yang harmonis pada mata Pelajaran IPAS pada kelas V.
- b) Pengembangan media *game* digital hanya disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V di SD N 3 Patas.
- c) Pengembangan *game* digital dikembangkan dengan waktu yang terbatas.
- d) Media yang dikembangkan berbasis digital dan memerlukan akses internet, sehingga penggunaannya bergantung pada kestabilan jaringan. Kendala sinyal yang tidak stabil dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah yang perlu diperhatikan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut.

- 1) Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan merupakan kumpulan prosedur yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi yang relevan, dan menyimpulkan hasil yang dapat diterapkan dalam bidang pendidikan dan pengembangan (Creswell, 2014).
- 2) Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016).
- 3) *Game* digital adalah suatu aktivitas yang melibatkan pemain, peraturan, interaksi, dan tujuan tertentu. *Game* digital menggunakan sebuah sistem buatan yang mengatur keterlibatan pemain dalam sebuah konflik yang terstruktur. Dalam *game*, terdapat aturan yang berfungsi membatasi perilaku pemain sekaligus mengarahkan permainan. Selain itu, terdapat sasaran-sasaran yang harus dicapai oleh para pemain (Sandy & Hidayat, 2019).
- 4) Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa melalui proses kegiatan belajar mengajar, yang ditandai dengan adanya perubahan dan terbentuknya perilaku. Untuk menentukan keberhasilan suatu proses belajar, setiap guru biasanya memiliki pandangan sendiri yang sejalan dengan falsafahnya (Sugiarto, 2020).