

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi produk yang diharapkan, (7) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memegang peran penting dalam membentuk pondasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Menurut Arifin dkk, (2024) Pendidikan dasar merupakan landasan awal bagi perjalanan pendidikan anak di masa depan. Pada tahap ini, proses pendidikan serta pembentukan karakter harus dilakukan secara maksimal, karena nilai-nilai moral dan akhlak yang ditanamkan sejak dini akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa ke depannya. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 menyatakan, pendidikan adalah 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. Dalam konteks pendidikan di Bali, penguatan nilai-nilai budaya lokal seperti kearifan lokal subak menjadi penting untuk diintegrasikan dalam pembelajaran, karena tidak hanya membentuk aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai harmoni antara manusia, alam, dan Tuhan (Tri Hita Karana), yang tercermin dalam praktik pengelolaan irigasi

tradisional yang menekankan kerja sama, keseimbangan ekosistem, serta keberlanjutan lingkungan, sehingga sangat relevan dikaitkan dengan materi rantai makanan pada pembelajaran IPAS, dimana siswa dapat memahami hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup secara kontekstual melalui ekosistem persawahan dalam sistem subak yang melibatkan produsen seperti padi, konsumen seperti hama dan hewan lainnya, serta peran pengurai, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bermakna, kontekstual, serta mampu menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan budaya lokal sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Menurut Suyuti dkk, (2023) Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil belajar siswa adalah ukuran keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan. Tingkat keberhasilan ini umumnya disajikan dalam bentuk nilai, baik berupa angka, huruf, kata, maupun simbol tertentu. Pengukuran hasil belajar peserta didik dapat diukur berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Menurut Agung, (2022). PAP merupakan bentuk evaluasi yang menunjukkan sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memenuhi standar kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan PAP hasil belajar yang baik berada pada rentang nilai 80-89. PAP merupakan bentuk evaluasi yang menunjukkan sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memenuhi standar kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan PAP hasil belajar yang baik berada pada rentang nilai 80-89.

Permasalahan utama dalam dunia pendidikan di Indonesia yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran Kurniawati, (2022). Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode

pengajaran guru yang kurang sesuai, kurikulum yang belum optimal, manajemen sekolah yang belum berjalan dengan efektif, minimnya motivasi belajar dari siswa, serta rendahnya capaian hasil belajar. Menurut Putra dkk, (2023) Penggunaan teknologi berbasis digital dalam media pembelajaran belum dimaksimalkan oleh para guru, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat saat belajar karena media yang digunakan terbatas pada buku, terutama dalam materi IPAS. Selain itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menyediakan sumber belajar yang sesuai, agar diharapkan siswa dapat belajar secara optimal Putri dkk, (2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bersama wali kelas V SD Negeri 10 Pemecutan, I Gusti Ayu Nedy Sanistiyasari, S.Pd terkait pembelajaran di kelas ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi rantai makanan pada mata pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan pembelajaran masih bersifat kompleks dan sumber belajar yang terbatas, hanya mengandalkan buku tanpa media bantu visual, sehingga siswa kesulitan memahami konsep abstrak mengenai materi rantai makanan. Berdasarkan penilaian PAP Skala 5, hasil belajar siswa pada materi rantai makanan menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 65,2 (kategori cukup). Dari 31 siswa, 14 siswa (43,75 %) memperoleh nilai ≥ 70 (kategori baik - sangat baik), sedangkan 17 siswa (56,25 %) berada pada kategori kurang hingga sangat kurang. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami konsep rantai makanan, meliputi hubungan antar makhluk hidup, urutan rantai makanan, serta peran lingkungan dalam ekosistem.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang efektif, menarik minat siswa untuk belajar dan

menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurfadillah dkk, 2021). Menurut Azizatunnisa dkk, (2022) Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar, karena dapat memfasilitasi penyampaian informasi antara guru dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi rantai makanan dan hasil belajar dapat meningkat secara signifikan. Dalam proses pembelajaran, masih ditemukan kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung, termasuk penggunaan media interaktif. Materi ajar yang tersedia sering kali belum mengaitkan konten dengan lingkungan sekitar peserta didik atau nilai-nilai lokal dari daerah asal mereka. Maka, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Salah satu alternatif solusi adalah menciptakan *game* edukatif berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik rantai makanan (Azizatunnisa dkk, 2022).

Game edukatif merupakan permainan yang dirancang dengan muatan nilai-nilai pendidikan dan difungsikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Dengan konsep pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, metode ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dalam pengembangannya, penggunaan teknologi seperti *Canva*. Dalam konteks pelestarian budaya lokal, *game* edukatif ini dirancang dengan mengangkat kearifan lokal subak sistem pengairan tradisional

khas Bali yang telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia. Dengan menggabungkan teknologi dan nilai-nilai dalam sistem subak, *game* ini tidak hanya menjadi media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai sarana edukatif untuk mengenalkan dan melestarikan warisan budaya lokal kepada generasi muda secara menyenangkan dan bermakna.

Game edukatif ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga menjadi sarana untuk memperluas wawasan siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal Bali. Diharapkan, melalui permainan ini, siswa dapat lebih memahami pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sekaligus mengenal dan menghargai budaya lokal sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan pemaparan di atas, maka akan dikembangkan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Subak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rantai Makanan di Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan dalam mata pelajaran IPAS kelas V.
2. Keterbatasan sumber belajar dan minimnya media bantu visual atau interaktif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam materi pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya relevansi materi dengan lingkungan siswa.

4. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.
5. Belum tersedia media *game* edukatif berbasis kearifan lokal Bali yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi serta adanya keterbatasan dalam hal biaya, sumber daya, ruang lingkup, dan waktu, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian dapat berjalan secara terfokus dan terarah. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada pengembangan *game* edukatif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan untuk siswa kelas V di SD Negeri 10 Pemecutan. Tujuan dari penggunaan *game* edukatif ini adalah sebagai sarana pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan. Selain itu, penelitian ini fokus memusatkan pada kajian ranah kognitif sebagai acuan utama dalam pengukuran hasil belajar, sehingga analisis yang dilakukan lebih menekankan pada kemampuan berfikir peserta didik sesuai tingkatannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak materi rantai makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan?

2. Bagaimanakah validitas *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak materi rantai makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan?
3. Bagaimanakah kelayakan *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak materi rantai makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan?
4. Bagaimanakah efektivitas *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan.
2. Untuk mengetahui validitas *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak Materi Rantai makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan.
3. Untuk kelayakan *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan.
4. Untuk mengetahui keefektifan *game* edukatif berbasis kearifan lokal subak materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 10 Pemecutan.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk *game* edukatif. *Game* ini dirancang untuk digunakan sebagai media bantu dalam proses pembelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V SD.
2. *Game* edukatif ini akan dikembangkan berbasis kearifan lokal subak, yaitu sistem pengairan tradisional masyarakat Bali, yang dikaitkan dengan konsep rantai makanan dalam materi IPAS. Nilai-nilai budaya lokal akan

disisipkan dalam konten pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga membangun karakter dan kesadaran budaya.

3. *Game* akan dikemas dalam bentuk animasi interaktif dengan desain visual yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan alur cerita sederhana yang relevan dengan kehidupan siswa. Di dalam *game* akan terdapat tantangan, soal-soal kuis, serta elemen edukatif lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Media ini akan dirancang agar dapat dijalankan pada perangkat seperti komputer atau laptop, baik saat pembelajaran berlangsung di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Format *game* akan dibuat ringan dan mudah diakses, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya.
5. Dalam *game* ini akan terdapat beberapa fitur utama yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna. Penyampaian materi rantai makanan disajikan secara visual dan naratif agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, *game* ini juga dilengkapi dengan aktivitas interaktif, seperti memilih jawaban hingga menyelesaikan permainan sederhana yang berkaitan dengan materi. Tampilan dalam *game* juga disesuaikan dengan nuansa lokal, menghadirkan karakter, latar, dan objek yang merepresentasikan alam Bali serta sistem Subak sebagai bagian dari penguatan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran.
6. *Game* ini akan dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah

dipahami. Selain itu, *game* ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memperkuat kecintaan terhadap budaya lokal Bali.

1.7 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan media *game* edukatif ini, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar berpikir dan perencanaan, yaitu:

1. Siswa kelas V sudah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi seperti komputer atau laptop.
2. Guru memiliki peran aktif dalam membimbing siswa saat menggunakan media *game* edukatif dalam proses pembelajaran.
3. *Game* edukatif yang dikembangkan mampu menarik minat siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
4. Materi yang disampaikan dalam *game* edukatif selaras dengan kurikulum IPAS yang berlaku dan sesuai dengan kompetensi dasar kelas V.
5. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal subak dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan dan membentuk sikap positif terhadap

Dalam pengembangan media ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan agar ruang lingkup penelitian tetap terarah dan realistis, yaitu:

1. Media yang dikembangkan terbatas pada materi rantai makanan dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V.
2. Pengembangan hanya mencakup aspek desain dan isi konten *game* edukatif, belum sampai pada uji efektivitas secara luas atau jangka panjang.
3. *Game* edukatif ini dirancang untuk dijalankan pada perangkat komputer atau laptop dan belum dioptimalkan untuk perangkat berbasis *Android* atau *iOS*.

4. Proses pengembangan dilakukan dengan sumber daya dan waktu yang terbatas, sehingga penyempurnaan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap pengembangan berikutnya.
5. Keterlibatan pengguna (siswa dan guru) dalam pengujian produk masih bersifat terbatas pada lingkup kelas V di SDN 10 Pemecutan.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan beberapa definisi operasional dari istilah-istilah penting yang digunakan dalam pengembangan produk berikut:

1. *Game* Edukatif adalah media pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang secara interaktif, menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran untuk menyampaikan materi IPAS, khususnya topik rantai makanan. *Game* ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.
2. Kearifan Lokal Subak dalam konteks penelitian ini merujuk pada sistem pengairan tradisional masyarakat Bali yang mencerminkan nilai-nilai harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas. Nilai-nilai tersebut akan disisipkan dalam *game* sebagai bagian dari konten pembelajaran, yang bertujuan menanamkan pemahaman ekologis serta pelestarian budaya lokal kepada siswa.
3. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Dalam penelitian ini, fokus materi IPAS yang digunakan adalah tentang rantai makanan, meliputi komponen, hubungan antar makhluk hidup, serta keterkaitannya dengan lingkungan.

4. Hasil Belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan setelah menggunakan media *game* edukatif. Hasil belajar diukur melalui penilaian terhadap kemampuan siswa menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan dalam *game*, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Pengembangan Produk merujuk pada proses sistematis dalam menciptakan media pembelajaran berupa *game* edukatif berbasis kearifan lokal, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas.

