

BAB I

PENDAHULUAN

Paada baab iini, hal-hal yang dibaahas mengenaai (1) laatar belaakang, (2) identiifikasi masalaah, (3) pembataasan masalaah, (4) rumusaan masalaah, (5) tujuuan pengembaangan, (6) manfat pengembaangan, (7) spesiifikasi produuk yaang diharaapkan, (8) asumsi daan keterbaatasan penelitian, serta (9) definiisi istiilah.

1.1 Latar Belakang

Saaat iini, teknologii berkembaang sangat pesaat, termasuk dalaam duniaa pendiidikan. Pendidikan adalah aspek penting dalam perkembangan teknologi karena menciptakan sumber daya manusia berkualitas tinggi yang dapat menentukan keberadaan mereka di masa depan, karena pendidikan memberikan kesempatan belajar dalam berbagai cara. Belajar adaalah kegiatan yaang dilakukan oleh semua oraang setiap harii. Kegiatan belajar dapat dilakukan tidak hanya di kelas, tetapi dapat dilakukan kapan saja, dimana saja. Saat belajar, yaang palingi pentiing adalaah prosess, karenaa prosess ini menenntukan tujuuan pembelajaran telah tercapaii ataaui tiidak termasuk hasil belajar (Hikmah dkk., 2023).

Pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi juga membantu mengukur hasil belajar siswa dengan lebih sistematis dan akurat (Prayunli dkk., 2025). Selain itu, dalam penelitiannya di tingkat sekolah dasar menurut Wardani dkk. (2024), media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa secara

lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Studi Hadi dkk. (2024), tentang penggunaan media dalam pembelajaran IPA; media ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan berdampak positif pada hasil belajar mereka karena menarik dan interaktif. Media interaktif membuat proses pembelajaran lebih hidup, kreatif, dan inovatif sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media interaktif juga memberi murid kesempatan untuk belajar secara mandiri, bereksplorasi, serta mengulang materi sesuai kebutuhan mereka, yang membuatnya sangat relevan untuk pembelajaran di era digital saat ini. Salah satu media interaktif contohnya *game* edukasi.

Penggunaan *game* edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Candra dan Rahayu (2021), melaporkan bahwa penerapan *game* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar hingga 78,5% dibandingkan metode konvensional. Hasil serupa diungkapkan oleh Nugroho dan Ma'arif (2022), yang menemukan bahwa 85% siswa merasa lebih termotivasi ketika belajar menggunakan media berbasis game. Sejalan dengan temuan tersebut, Albadkk. (2023) menyatakan bahwa *game* edukasi berbasis Android dengan fitur kuis sesuai silabus dan penyajian materi pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Namun keterbatasan bahan ajar juga merupakan salah satu faktor mendasar yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Ketika siswa tidak memiliki akses terhadap bahan ajar yang memadai baik secara kuantitas maupun kualitas mereka akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep penting yang disampaikan oleh guru. Hal ini berdampak

paada rendaaahnya motivasi belajar, minimnya keterliibatan dalaam proses pembelajaran, dan pada akhirnya menurunkan hasil belajar siswa. Keadaan ini diperparah oleh minimnya inovasi dalam penyediaan media atau sumber belajar alternatif yang relevan dengan kebutuhan siswa. Jiika tiidak segeraa ditanganii, maaka dalaam janagka panajang akaan menurunkan kualiiitas lulusaan dan summeer daaya maanusia yaang dihiasilkan oleh lembaaga penddikan (Devi & Werang, 2023; Azril & Raniyah, 2024).

Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPAS menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian ditemukan bahwa sekitar 65% siswa kesulitan memahami materi IPAS. Haal inii terjadii karna mediia pembelaajaran yaang diigunakan dii sekolaah lebih banyak bersifat konvensiional, seperti buku teks daan metoede ceramaah (Wildan dkk., 2023). Penggunaan metodee pembeljaran yaang monton dan tidak interaktif mebuat murid cepaat mersa bosaan daan kuarang tertarik untukk mengeksplorasi materi secara mendalam. Akiibatnya, proses belajar menjadii kuraang efektiif daan tiidak mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS (Hadi dkk., 2024; Nabila., dkk 2024).

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 3 Kaliuntu, wali kelas IV menyatakan bahwa hasil belajar IPAS siswa paada topiik Tumubuhan, Sebagaii Sumbeer Kehiidupan dii Bumii masiih tergolong rendaaah. Guru mengungkapkan bahwa sebagian siswa kesulitan mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan memahami fungsinya, terutama ketika pembelajaran hanya menggunakan media konkret yang tersedia di sekolah. Keterbatasan media interaktif *game* edukasi terutama pada mata pelajaran IPAS membuat sebagian siswa mudah kehilangan fokus, dan cepat

merasa bosan. Tidak hanya itu, terbatasnya media yang bermuatan *THK* terutama pada mata pelajaran IPAS semakin memperkuat permasalahan tersebut. Guru juga menyatakan bahwa bahan ajar atau media konkret yang digunakan selama ini memang cukup membantu, tetapi belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat belajar karena kurang menampilkan aspek interaktif dan kontekstual. Guru menekankan pentingnya adanya media pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi mampu menanamkan mengenai nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian dari pembentukan karakter, sehingga siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki sikap peduli, disiplin, dan berbudaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, teridentifikasi kebutuhan akan pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif melalui pemanfaatan media teknologi. Siswa mengungkapkan agar proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang mengintegrasikan unsur belajar dan bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memuat nilai-nilai kebersamaan, kepedulian terhadap lingkungan, dan sikap saling menghormati, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media yang diharapkan juga dilengkapi dengan gambar, animasi, dan tampilan interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Adapun rentang nilai PTS siswa kelas IV di SD Negeri 3 Kaliuntu dapat dilihat melalui Tabel 1.1.

Tabel 1. 1. Rentang Nilai Siswa Kelas I V Mata Pelajaran IPAS

No	Rentang Nilai	Banyaknya Siswa
1	10 – 20	-
2	21 – 30	-
3	31 – 40	-
4	41 - 50	-
5	51 - 60	-
6	61- 70	18
7	71 - 80	10

No	Rentang Nilai	Banyaknya Siswa
8	81 - 90	4
9	91 - 100	-
Jumlah		32
Keterangan		
Nilai Tertinggi : 84 Nilai Terendah : 65 Rata-Rata : 71,13 KKTP 70		

Sumber: (SD Negeri 3 Kaliuntu)

Berdasarkan data hasil belajar mata pelajaran IPAS di kelas IV di SD Negeri 3 Kaliuntu, dari 32 orang siswa diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 71,13. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85, sedangkan nilai terendah adalah 65. Terdapat 18 orang siswa (56,25%) yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu pada rentang 61–70. Sebanyak 4 orang siswa (12,5%) hanya mampu mencapai nilai KKTP yaitu 70. Sementara itu, sebanyak 10 orang siswa (31,25%) berhasil melampaui KKTP dengan memperoleh nilai di atas 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa, yaitu sekitar 68,75%, masih belum mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan KKTP yang ditetapkan. Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar IPAS menjadi penting agar siswa lebih memahami materi, lebih aktif dalam pembelajaran, serta mampu mengembangkan sikap peduli terhadap lingkungan.

Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS melalui *game* edukasi bermuatan *THK*, khususnya dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan menarik, agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara menyeluruh seperti, dibutuhkan media pembelajaran digital berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada Topik 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi pada Bagian Tubuh Tumbuhan. Hasil belajar IPAS dipilih sebagai fokus penelitian karena mata pelajaran ini

berperan penting membentuk pola pikir ilmiah siswa sejak dini. IPAS mengajarkan keterampilan mengamati, menanya, menalar, dan memecahkan masalah, sehingga hasil belajar yang baik akan mendorong siswa berpikir kritis dan mampu menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Baeti dkk., 2024)

Pemilihan mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi pada Bagian Tubuh Tumbuhan, memiliki urgensi yang tinggi dalam membentuk pemahaman ilmiah sekaligus karakter peduli lingkungan pada siswa. Mata pelajaran IPAS tidak hanya berperan mengenalkan konsep bagian dan fungsi tumbuhan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya tumbuhan bagi keberlangsungan hidup manusia dan keseimbangan ekosistem (Baeti dkk., 2024; Frendiyanti & Sumadi 2024). Mengingat kondisi lingkungan di Bali saat ini menunjukkan tantangan serius, seperti meningkatnya banjir, berkurangnya ruang terbuka hijau, dan rendahnya kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan serta merawat tumbuhan. Situasi tersebut menandakan perlunya pendidikan yang menanamkan nilai-nilai kearifan lokal, salah satunya melalui integrasi konsep *THK* yang menekankan keharmonisan.

Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat diarahkan untuk memahami fungsi tumbuhan, menumbuhkan sikap merawat dan menjaga lingkungan, serta mengembangkan kepekaan terhadap kerusakan alam. Melalui media digital *game* edukasi ini, penanaman sikap peduli sejak dini diharapkan mampu mencetak generasi yang lebih sadar lingkungan dan berkontribusi dalam menjaga kelestarian tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi (Putri dkk., 2024; Jamaah dkk., 2025). Dalam konteks ini, pengembangan media digital *game* edukasi bermuatan *THK* di SD Negeri 3 Kaliuntu menjadi sangat relevan, mengingat sekolah telah

memiliki ketersediaan perangkat teknologi seperti, papan digital, *LCD*, proyektor, dan *WiFi* yang mendukung pembelajaran media digital *game* edukasi, meskipun belum dimanfaatkan secara optimal. Pemanfaatan fasilitas ini dapat membantu guru menyajikan materi secara visual, mengakses sumber belajar digital, serta mengemas pembelajaran lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan partisipasi siswa. Dalam mencapai hal tersebut, implementasi media pembelajaran memerlukan strategi komprehensif yang mencakup pengembangan bahan ajar berbasis teknologi, pelatihan pendidik, serta penyediaan sarana dan prasarana memadai.

Salah satu solusi efektif adalah penggunaan *game* edukasi yang mampu meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan (Hidayatulloh dkk., 2020). *Game* edukasi memadukan unsur permainan dan pendidikan untuk meningkatkan pemahaman, retensi, serta keterampilan seperti berpikir kritis dan etika. (Alba dkk., 2023). *Game* edukasi berbasis kuis dapat diterapkan melalui empat tahap: perencanaan, pengembangan konten, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menentukan tujuan, menyusun pertanyaan sesuai materi, dan memilih aplikasi yang tepat agar siswa aktif (Wilkinson, 2016; Sayuti dkk., 2025). Tahap pengembangan melibatkan pembuatan soal dalam berbagai format seperti pilihan ganda, isian singkat, atau gambar interaktif. Pelaksanaan dilakukan di kelas dengan melibatkan siswa secara kompetitif untuk meningkatkan motivasi (Pombo & Marques, 2022).

Evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas kuis dalam meningkatkan pemahaman dan membuat belajar lebih menyenangkan. Menurut Petri dkk. (2016), variasi jenis pertanyaan terbukti mampu meningkatkan daya ingat serta memicu

minat belajar peserta didik. Integrasi kearifan lokal dengan teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan. Pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti game, video, simulasi, dan materi interaktif, memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan konten dunia nyata sehingga memperkaya pemahaman mereka (Handayani dkk., 2023). *Game* edukasi secara khusus berperan meningkatkan minat, fokus, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berdampak positif terhadap hasil belajar (Azizatunnisa dkk., 2022). Hasil meta-analisis Wibowo dkk. (2020) juga menegaskan bahwa media *game* yang dirancang secara menarik dan interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Kesenjangan yang ditemukan adalah kurangnya *game* edukasi yang mengusung konsep *Tri Hita Karana (THK)* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD yang menyisipkan ajaran-ajaran *THK* ke dalam *game* digital. Hal ini menunjukkan bahwa masih memerlukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis nilai-nilai kearifan lokal tersebut (Sanjaya dkk., 2022). Selanjutnya, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti efektivitas media digital bermuatan *THK* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD. Hal ini dikarenakan terbatasnya bukti empiris mengenai efektivitas yang lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknologi bermuatan nilai-nilai lokal dapat berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Minimnya penelitian yang mengintegrasikan pendekatan konstruktivisme dan nilai budaya lokal dalam pengembangan prososial padahal kedua pendekatan

ini diyakini saling menguatkan dalam membentuk karakter sosial (Niriavidya & Werang, 2023; Indrayasa., dkk 2024).

Media *game* memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi sekaligus pembentukan karakter, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai pengetahuan. Salah satu nilai lokal yang dapat diintegrasikan adalah konsep *THK*. Penelitian ini mengembangkan *game* edukasi bernama *Jagadipa*, dipilih karena memiliki makna filosofis yang sejalan dengan nilai-nilai *THK*. Kata *Jagadīpa* berasal dari bahasa Sanskerta, gabungan dari *jagat* (dunia) dan *dīpa* (cahaya), yang berarti penerang dunia. Dalam literatur klasik Nusantara, seperti dalam kakawin *Nagarakretagama*, istilah ini digunakan untuk menggambarkan sosok pemimpin yang menerangi dunia dengan kebaikan dan keadilannya. Jadi *Jagadipa* adalah proses belajar untuk mendapatkan cahaya pengetahuan bagi diri sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar (Pramertha, 2023).

Hal ini selaras dengan konsep *THK* yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia dan lingkungan. Melalui *game* ini, siswa dijelaskan mengenai harmonisasi *THK*, dan diajak mempraktikkan nilai *Parahyangan* dengan mengenal bagian-bagian tumbuhan yang digunakan untuk membuat canang sebagai sarana persembahyangan, mempraktikkan nilai *Pawongan* dengan membuat jamu dari bagian tumbuhan untuk menolong teman yang sakit sebagai wujud kepedulian sosial, serta menerapkan nilai *Palemahan* dengan merawat tanaman agar alam tetap lestari. Dengan demikian, nama *Jagadipa* bukan hanya menjadi identitas game, tetapi juga simbol pencerahan bagi siswa untuk memahami materi bagian tubuh tumbuhan sekaligus menanamkan nilai-nilai *THK* secara kontekstual dan bermakna (Handayani dkk., 2023).

Penerapan nilai-nilai *THK* dalam *game* edukasi tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menanamkan kesadaran menjaga hubungan harmonis dengan lingkungan, sesama, dan Tuhan (Puspa, 2022). Nilai *THK* di sekolah dapat diwujudkan melalui pembiasaan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Pembelajaran ini mendorong siswa menjaga keseimbangan jasmani dan rohani, beradaptasi, peduli lingkungan, serta berintegritas dan bertanggung jawab. Dengan demikian, capaian kognitif dapat berjalan selaras dengan pembentukan karakter moral dan spiritual yang menjadi fondasi penting pengembangan sains dan teknologi sesuai kurikulum di semua jenjang pendidikan (Dikta, 2020).

Proses pembelajaran mencakup pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Media *game* edukasi dapat meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, motivasi, minat belajar, serta keterampilan koordinasi melalui interaksi yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran *game* edukasi merupakan inovasi pembelajaran digital yang sangat relevan untuk pendidikan sains di sekolah dasar (SD). Pendekatan ini memenuhi kebutuhan abad ke-21 dengan mendorong pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Integrasi nilai-nilai *THK* dalam *game* edukasi tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai spiritual, sosial, dan ekologis yang mendukung pembelajaran bermakna. Pendekatan ini turut mendorong pengembangan keterampilan abad 21 (6C) melalui tantangan yang menuntut siswa dilatih untuk berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), bekerja sama (*collaboration*), komunikasi (*communication*) membentuk karakter positif (*character*), serta menjadi warga yang bertanggung jawab (*citizenship*). Dengan

demikian, *THK* menjadi fondasi penting dalam menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berakhlak dan peduli terhadap lingkungan sekitar (Dikta, 2020; Wardani., dkk 2024).

Dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan atau kesenjangan yang ada dengan merancang dan menerapkan media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas I V S D. Penelitian ini akan menggunakan metode *Research and Development (R & D)* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation (ADDIE)* untuk memastikan bahwa *game* yang dibuat memiliki nilai pendidikan yang optimal dan dapat digunakan secara efektif selama proses pembelajaran. Model ini telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital dan terbukti efektif dalam proses belajar (Utomo, 2023). Dengan adanya *game* edukasi berbasis *THK*, diharapkan siswa tidak hanya lebih mudah memahami konsep-konsep dalam IPAS, tetapi juga memberikan stimulus kepada siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa memiliki kesadaran yang lebih tinggi tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara manusia, alam, dan kehidupan spiritual.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas I V S D” Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan bisa menjadi pilihan bagi guru untuk menyampaikan topik Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dengan lebih menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu sebagai berikut.

1. Selama proses belajar mengajar IPAS di kelas IV SD, keterbatasan bahan ajar, sehingga hanya menggunakan media konkret yang tersedia di sekolah
2. Terbatasnya media interaktif berbasis teknologi yang digunakan saat mengajarkan materi IPAS, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar menyebabkan hasil belajar siswa yang buruk pada materi IPAS di kelas IV SD.
4. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan karena kurangnya media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal seperti *THK*
5. Tidak adanya implementasi media digital *game* edukasi interaktif di SD Negeri 3 Kaliuntu.
6. Pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran IPAS belum optimal, meskipun teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran.
7. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru kesulitan mengaitkan materi IPAS dengan nilai-nilai lokal dan budaya Bali seperti *THK*.

1.3 Pembatasan Masalah

Sangat penting untuk membatasi masalah, dengan mempertimbangkan keterbatasan pengetahuan peneliti, pengetahuan ahli, waktu dan sumber daya, sehingga penelitian yang digunakan lebih terorganisir, menerima kedalaman penelitian, dan menghindari perluasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media digital berupa *game* edukasi Jagadipa bermuatan *THK*.
2. Materi 1 dalam buku IPAS yakni topik Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi pada Bagian Tubuh Tumbuhan yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut dapat dibuat untuk penelitian pengembangan ini berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah.

1. Bagaimanakah rancangan bangun Pengembangan Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas I V S D?
2. Bagaimanakah validitas Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas I V S D?
3. Bagaimanakah kepraktisan penggunaan Pengembangan Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas I V S D?

4. Bagaimanakah efektivitas penggunaan Pengembangan Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IP AS Siswa Kelas I V S D?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancangan bangun Pengembangan Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IP AS Siswa Kelas I V S D.
2. Untuk mengetahui validitas Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas I V S D.
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan Pengembangan Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IP AS Siswa Kelas I V S D.
4. Untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan Pengembangan Media Digital *Game* Edukasi Jagadipa Bermuatan *THK* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IP AS Siswa Kelas I V S D.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat penelitian ini terbagi atas dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam bagian berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, pengembangan media digital game edukasi bermuatan *THK* ini diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam perkembangan ilmu pendidikan. Penggabungan media digital dan metode *THK* dalam media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi pengetahuan, dan pendidikan karakter siswa. Media ini juga diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran konvensional dan keterbatasan sumber belajar. Media ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan serta mendukung terwujudnya tujuan pendidikan guna mendukung inovasi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi siswa, guru, kepala sekolah, serta peneliti lain.

1. Bagi Siswa

Media digital game edukasi bermuatan *THK* ini dapat berfungsi sebagai inovasi dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat memahami bagian tubuh tumbuhan secara lebih melalui game ini, sehingga mengurangi kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Game ini bermuatan *THK* yang mana dalam media ini juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter siswa, membantu mereka dalam menghadapi tantangan akademik maupun

kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media digital *game* edukasi bermuatan *THK* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang tentunya memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Media digital *game* edukasi bermuatan *THK* ini dapat menjadi referensi sekaligus inspirasi bagi guru dalam menghadirkan variasi media pembelajaran yang lebih inovatif. Media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga memudahkan guru dalam mengelola kelas, meningkatkan partisipasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Lebih lanjut, pengembangan media ini juga dapat menjadi pedoman atau referensi bagi guru dalam mengembangkan media digital *game* edukasi untuk materi atau mata lainnya, sehingga memperluas cakupan inovasi pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan media digital *game* edukasi bermuatan *THK* ini dapat menjadi salah satu alternatif kebijakan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Media ini dapat menginspirasi kepala sekolah dalam mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merencanakan dan mengimplementasikan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Kepala sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam menyusun program pengembangan profesionalisme guru, khususnya pada bidang pemanfaatan teknologi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan media digital *game* edukasi bermuatan *THK* ini dapat menjadi acuan sekaligus referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian serupa mengenai media game edukasi. Selain itu, penelitian ini dapat memotivasi peneliti lain untuk meningkatkan kelayakan media dalam berbagai kondisi pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran digital bermuatan *game* yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, dan penguatan nilai lokal melalui nilai-nilai pengalaman belajar yang menyenangkan. Media ini direncanakan dalam bentuk aplikasi digital *website* yang dapat diakses melalui perangkat *handphone* (*HP*), laptop, dan papan interaktif digital melalui link atau *QR code* dengan mengaitkan unsur kebudayaan lokal *THK* sebagai penguatan karakter dalam pendidikan. Media ini dalam bentuk permainan dalam bentuk digital.

Permainan dalam bentuk digital ini memiliki beberapa fitur yaitu, kuis, dan simulasi yang membantu siswa memahami bagian-bagian tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji berkontribusi pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS. Setiap tahapan *game* mengaitkan tumbuhan dengan peran mereka dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai *THK*. Sebelum siswa mengerjakan kuis, siswa harus mengaitkan nilai-nilai *THK* beserta penjelasan yang sudah tersedia. Misalnya, melalui *game* ini, siswa dijelaskan mengenai harmonisasi *THK*, dan diajak mempraktikkan nilai *Parahyangan* dengan

mengenal bagian-bagian tubuh tumbuhan yang digunakan untuk membuat canang sebagai sarana persembahyangan, mempraktikkan nilai *Pawongan* dengan membuat jamu dari bagian tumbuhan untuk menolong teman yang sakit sebagai wujud kepedulian sosial, serta menerapkan nilai *Palemahan* dengan merawat tanaman agar alam tetap lestari.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Sehubungan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran digital *gamee* edukasi, dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa dalam proses belajar dan memahami materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, asumsi yang dibuat tentang proses pengembangan media digital *gamee* edukasi ini adalah sebagai berikut:

1.8.1 Asumsi Penelitian

1. *Gamee* edukasi ini dapat menjadi alat pembelajaran IPAS yang menyenangkan dan tidak membosankan yang dapat membuat siswa tetap termotivasi sehingga meningkatkan hasil belajar.
2. Media permainan edukasi membantu siswa belajar secara mandiri dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar karena materi pada topik Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi menarik, mudah dipahami, dan menyertakan pertanyaan untuk menilai pemahaman siswa.

3. Guriu S D Negerii 3 Kaliuntu sudaah memiiliki pengetahuan awaal daan beluum pernaah menggunakan mediia digiital *gamee* edukasi paada kegiatan pembelaajaran.
4. Siiswa kelaas I V SD Negerii 3 Kaliuntu sudaah biisa membacaa.
5. S D Negerii 3 Kaliuntu sudaah memiliiki aksees iinternet wiifi untukk mengakses media digital *game* edukasi.

1.8.2 Keterbatasan Penelitian

1. Produk ataau mediia tersebut berupaa mediia digital, seperti *gamee* edukaasi, dan haanya daapat diiakses melalui jaringan internet ataupun *WiFi*. Materii yaang disajiikan di dalamnya terbaatas paada topiik Tumbuhaan Sumber Kehiidupan.
2. Uji valiiditas dilakukaan paada valiiditas ahlii daan uji cobaa empiiris yaang uji cobaa meliiputi peroraangan, uji cobaa kelompokk keciil daan uji lapaangan
3. Uji cobaa mediia *gamee* edukasii dilaksanaakan dii Sekolaah Daasar Negeri 3 Kaliuntu denga subjeek uji cobaa yaiitu siiswa kelaas I V.

1.9 Definiisi Istilah

Agaaar pembaca tidak salah, berikut adalah penjelasan tentang beberraapa iistilah yaang relevan dengan peneliitian inii.

1. Peneliitian pengembaangan adalah studi metodis yaang bertujuaan untukk merumuskan, membuat, membangun, mengevaluasi standar efektivitas, dan tujuan pembelajaran, serta langkah-langkah atau prosedur.

2. Media digital adalah sarana atau alat yang menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Dalam penelitian ini, *game* edukasi Jagadipa adalah media digital.
3. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan media. Permainan ini menggabungkan elemen hiburan dan pendidikan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.
4. Kata *Jagadīpa* berasal dari bahasa Sanskerta, gabungan dari *jagat* (dunia) dan *dīpa* (cahaya/lampu), yang berarti penerang dunia. Dalam literatur klasik Nusantara, seperti dalam kakawin *Nagarakretagama*, istilah ini digunakan untuk menggambarkan sosok pemimpin yang menerangi dunia dengan *dharma* (kebijaksanaan) dan keadilannya. Jadi Jagadipa adalah proses belajar untuk mendapatkan cahaya pengetahuan bagi diri sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar.
5. *THK* konsep kearifan lokal Bali berarti tiga penyebab kebahagiaan dan kesejahteraan, yang terdiri dari tiga hubungan yang harmonis; hubungan yang harmonis dengan Tuhan (*Parahyaangan*), hubungan yang baik dengan orang lain (*Pawoongan*), dan hubungan harmonis dengan alam atau lingkungan (*Palemahan*).
6. Nilai-nilai *THK* digunakan untuk mengembangkan konten dan misi permainan Jagadipa. Nilai-nilai ini berarti hubungan harmonis dengan alam atau lingkungan.
7. Hasil Belajar mengacu pada peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa setelah menggunakan media *game* edukasi Jagadipa.