

BAB I

PENDAHULUAN

Terdapat delapan hal pokok pada bab ini yang akan dibahas, yaitu (1) latar belakang, (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

Tingkat kemajuan suatu negara dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusianya. Untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul dan kompeten. Diperlukan pendidikan yang bermutu sehingga tercipta generasi penerus yang mampu bersaing secara global dan berkontribusi dalam pembangunan bangsa. (Iswani dkk., 2025). Pendidikan menjadi sorotan penting bagi setiap negara, karena kualitas pendidikan yang bermutu memiliki dampak besar terhadap kemajuan suatu negara. Pendidikan berfungsi sebagai fondasi utama dalam menciptakan generasi yang mampu beradaptasi dalam perubahan zaman dan untuk menyiapkan bekal dalam menghadapi tantangan yang akan datang. Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan mutu kehidupan manusia, dengan mendapatkan pendidikan yang berkualitas, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk berkembang dalam berbagai aspek kehidupan (Subhan dkk., 2025). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pasal 1 ayat 1 mengartikan pendidikan adalah suatu 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.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) IPAS adalah disiplin ilmu yang mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. IPAS memegang peranan penting dalam mewujudkan karakter dan kemampuan siswa sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar menghadapi sejumlah tantangan, salah satunya adalah kurangnya inovasi dan variasi media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran terlebih materi IPAS yang kompleks (Metayanti dkk., 2022), jika tidak ada media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini jika tidak ditemukan solusinya maka akan menyebabkan munculnya kejenuhan sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa (Mardanti & Abadi, 2021). Maka dari itu, diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat membangun suasana belajar yang menarik, menyenangkan, serta tidak membosankan ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa bisa memahami pembelajaran dengan mudah.(Mustikawati & Isdaryanti, 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV pada tanggal 11 Maret 2025, menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik sudah mengombinasikan berbagai media seperti buku ajar, media konkret yang tersedia di sekolah serta media berbasis teknologi seperti *PowerPoint* dan video pembelajaran dari platform *Youtube* dalam kegiatan

pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang diajarkan dikarenakan media pembelajaran mampu menyajikan konsep materi secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Namun, penggunaan media digital dalam pembelajaran hingga saat ini masih terbatas, hanya sebatas pada penyampaian materi melalui *PowerPoint* dan pemutaran video dari *YouTube* yang digunakan setiap tahun, minimnya variasi media dikarenakan keterbatasan waktu serta berbagai tuntutan peran sebagai seorang pendidik, ditambah dengan kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media digital pembelajaran yang menarik. Selain itu, dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, guru menjelaskan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi IPAS, hal ini dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPAS yang dinilai terlalu kompleks dan dipaksa untuk menghafal, sehingga menyebabkan minat siswa untuk belajar menurun serta tidak fokus dalam pembelajaran karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang berdampak hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan hasil tes pada lingkup materi 5 dalam pembelajaran IPAS muatan IPS di kelas IV SD No. 4 Sading, diketahui bahwa sebanyak 53,57% atau 15 peserta didik telah mencapai BSKAP (dengan nilai di atas 70), sedangkan 46,43% atau 13 peserta didik belum mencapai ketuntasan karena memperoleh nilai di bawah standar minimal yang ditetapkan, yaitu 70. Menurut Agung dkk. (2022), keberhasilan pembelajaran dapat ditinjau dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang telah memenuhi kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP). Ketentuan tersebut disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
(1)	(2)	(3)	(4)
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

Sumber: Agung dkk., 2022

Berdasarkan PAP skala 5 siswa dinyatakan berhasil mencapai ketuntasan pembelajaran apabila minimal memiliki rata-rata penguasaan 80-89 dengan predikat “baik”. Hal ini menyatakan bahwa sebagian peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan yang rendah. Berdasarkan penuturan wali kelas di kelas IV SD No. 4 Sading, siswa cenderung berpartisipasi aktif dan semangat dalam pembelajaran jika ada media pembelajaran yang menarik, namun ketika pembelajaran dilaksanakan secara ceramah saja tanpa ada media pembelajaran beberapa siswa sering menunjukkan sikap tidak antusias untuk mengikuti pembelajaran dan memilih mengobrol dengan temannya. Dari permasalahan tersebut diperlukan media yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat, seperti multimedia interaktif yang dipadukan dengan *game* edukasi di dalamnya yang dimana siswa dapat bermain dan belajar.

Perkembangan teknologi pada era saat ini merupakan suatu yang tidak dapat terelakkan, karena kemajuannya berlangsung seiring dengan peningkatan ilmu pengetahuan yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Seiring berkembangnya zaman, sistem pendidikan terus mengalami pembaharuan agar tetap relevan dengan

kebutuhan dan tantangan yang ada. Upaya pemerintah dalam memperbaharui sistem pendidikan adalah dengan melakukan pengembangan kurikulum pendidikan yang bertujuan agar pendidikan di Indonesia tetap relevan dengan zaman dan menciptakan karakter individu yang mampu bersaing di tingkat global. Kurikulum yang digunakan oleh negara Indonesia saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum ini merupakan perangkat kebijakan pendidikan yang disusun oleh pemerintah yang bersifat fleksibel, sehingga guru bisa menyesuaikan kemampuan peserta didiknya dan berfokus pada pengembangan potensi esensial setiap individu secara optimal (Haliza, 2025). Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan peningkatan kualitas sumber daya manusia di tengah persaingan global abad ke-21, dengan harapan mampu melahirkan generasi yang adaptif, kompeten, dan siap menghadapi tantangan era *Society 5.0* serta Revolusi Industri 4.0 (Agustini, 2025).

Selain pengembangan kurikulum, kualitas pendidikan dipengaruhi oleh peserta didik, pendidik, serta jalannya proses pembelajaran, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Dengan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran yang berkualitas menghasilkan kontribusi yang nyata untuk meningkatnya mutu pendidikan secara menyeluruh (Winangun, 2022). Pada era 4.0, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan berperan penting, khususnya dalam upaya meningkatkan mutu dan efektivitas proses pendidikan. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam dunia pendidikan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi ajar sekaligus sebagai sarana yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Aini dkk., 2024).

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan melalui integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Saat ini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, pilihan media semakin beragam, mulai dari media sederhana seperti benda konkret hingga media berbasis teknologi seperti media audio, visual, dan audio-visual. Selain itu, juga telah berkembang multimedia interaktif digital yang mampu menampilkan teks, gambar, suara, video, dan animasi menjadi satu yang dimana memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Fitri dkk., 2024; Sherlyana, Pramesti, dkk., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berperan penting dalam mendukung proses belajar peserta didik, terutama di jenjang sekolah dasar yang dimana penggunaan media digital dapat menarik minat siswa dibandingkan media pembelajaran tradisional (Mahardinata dkk., 2024). Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga proses pencapaian tujuan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien (Elisah dkk., 2024).

Penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, dengan begitu maka akan terbentuk lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan pembelajaran tersampaikan dengan baik. Penggunaan multimedia interaktif mampu menampilkan teks, video, gambar dan animasi sehingga memudahkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran ditambah dengan memasukan unsur *game* di dalamnya yang dinilai dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. *game* edukasi memiliki keunggulan

yaitu dapat menampilkan materi pembelajaran dengan menyenangkan sehingga siswa dapat mengingat materi pembelajaran lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran tradisional (Huda dkk., 2021). *Software* yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif yaitu *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah *software* yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, animasi, kuis dan video yang digunakan untuk membuat media presentasi sehingga lebih menarik. *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman yang rumit ketika digunakan untuk merancang media pembelajaran, semua elemen animasi dan interaksi dapat digerakan dengan menggunakan tombol navigasi yang sudah disediakan di dalam aplikasi sehingga *software* ini ramah untuk pemula maupun profesional (Faradisa, 2023; Tazkiyah dkk., 2021). *Articulate Storyline* juga bisa digunakan secara *online* maupun *offline* serta kompatibel dengan berbagai perangkat seperti *smartphone* dan laptop karena hasil produk dapat berupa web (html5), *articulate online*, LMS, CD dan word, sehingga multimedia interaktif *Articulate Storyline* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun (Af'idati dkk., 2022).

Penelitian ini dianggap relevan, yang didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Fikry & Rahmatina (2023) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar” memperoleh temuan bahwa Multimedia Interaktif Berbasis Problem-Based Learning dikatakan valid dan layak digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dengan hasil Hasil efektifitas media pembelajaran menampilkan hasil sangat efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik 86,08% dan ketuntasan 92%. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Pratiwi dkk (2024) berjudul

“pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran matematika kelas III di SD negeri 32 Lubuklinggau” menemukan bahwa hasil penelitian mendapatkan nilai rata-rata 0,89 dari seluruh validator yang termasuk kategori sangat valid. Ahli bahasa, ahli media dan ahli materi memberikan nilai tinggi yang masuk kedalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak digunakan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, inovasi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah akan mencantumkan animasi dan konten sesuai dengan materi sejarah kerajaan nusantara serta menyisipkan *game* di dalamnya. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan dirancang untuk membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran, khususnya pada materi sejarah kerajaan Nusantara. Pengembangan media ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang didukung oleh teori belajar Bruner, di mana peserta didik membangun pemahamannya secara aktif melalui proses eksplorasi serta keterlibatan langsung dengan materi pembelajaran (Putra dkk., 2025). Dalam pembelajaran materi sejarah kerajaan Nusantara, pendekatan ini relevan untuk menciptakan proses belajar yang bermakna. Pemanfaatan media *Articulate Storyline* berfungsi sebagai sarana visual yang mendukung tahap ikonik dan simbolik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan kontekstual (Ridho dkk., 2025). Multimedia ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan. Integrasi *game* edukasi dalam multimedia ini juga mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti

laptop maupun *smartphone*, sehingga penggunaannya fleksibel baik dari segi waktu maupun tempat. Maka dipilihlah judul penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan IPAS materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah yang ditemukan untuk diteliti, di antaranya adalah:

- 1) Minimnya penggunaan teknologi pendidikan dalam pembelajaran.
- 2) Kurangnya multimedia interaktif yang dikombinasikan dengan *game*.
- 3) Pemahaman siswa yang kurang terhadap materi sejarah kerajaan nusantara.
- 4) Kurangnya variasi media pembelajaran digital.
- 5) Metode ceramah masih dominan digunakan dalam pembelajaran materi IPAS sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang beragam ini, maka dilakukan pembatasan masalah yang ada agar tidak semakin melebar pembahasan penelitian ini. maka dalam penelitian ini pembatasan masalah berfokus tentang rendahnya hasil belajar siswa dan minimnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPAS. Sehingga, pembatasan penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan ipas materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan IPAS materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan IPAS materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan IPAS materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan IPAS materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan IPAS materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan IPAS materi sejarah kerajaan nusantara kelas IV.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi “Sejakera” muatan ipas materi

sejarah kerajaan nusantara kelas IV. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif ini sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif ini di produksi dalam bentuk *web (html5)* sehingga bisa digunakan di perangkat laptop dan bentuk aplikasi berekstensi APK yang dapat digunakan pada sistem operasi android.
- 2) Multimedia interaktif ini dikombinasikan dengan *game* edukasi sehingga siswa dapat berlatih dan belajar dengan menyenangkan.
- 3) Memiliki menu utama di dalam multimedia interaktif ini, yaitu materi, *game*, profil pengembang

1.7 Asumsi dan keterbatasan penelitian

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa memiliki gawai yang memadai seperti laptop atau *smartphone* sehingga dapat menggunakan multimedia interaktif *game* edukasi ini.
- 2) Keterampilan membaca siswa kelas IV sudah semua menguasai sehingga menggunakan gawai atau *gadget* saat pembelajaran berlangsung tidak mengalami kendala
- 3) Guru memahami cara menggunakan gawai yang tersedia sehingga tidak ada permasalahan saat mengajar dengan media ini.
- 4) Peserta didik kelas IV telah memiliki keterampilan yang cukup dalam mengoperasikan perangkat gawai, sehingga dinilai mampu memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal.

1.7.2 Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Materi yang disajikan terbatas pada topik sejarah kerajaan nusantara sehingga tidak bisa menjelaskan materi IPAS yang lain mengingat situasi dan kondisi
- 2) Multimedia interaktif *game* edukasi ini hanya dapat digunakan dengan bantuan alat elektronik seperti, handphone ataupun laptop untuk mengakses dan mengoperasikan multimedia interaktif *game* edukasi
- 3) Penelitian pengembangan ini hanya meneliti tentang hasil belajar kognitif saja

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang dipergunakan pada penelitian ini. sehingga dibutuhkan pemberian definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan diuji efektivitas dan kelayakan produk yang sudah dihasilkan oleh peneliti agar dapat dipergunakan secara optimal.
- 2) Multimedia interaktif adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam konten yang disajikan dengan gabungan berbagai unsur media, terdiri dari teks, gambar, suara, video, dan ilustrasi secara terintegrasi, media ini dilengkapi dengan

fitur kontrol yang memungkinkan pengguna menavigasi dan mengakses materi sesuai kebutuhan pengguna.

- 3) *Game* edukasi permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. *game* ini menggabungkan unsur hiburan dengan materi pelajaran agar siswa dapat belajar sambil bermain. Melalui *game* edukasi, siswa bisa lebih mudah memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar.
- 4) Muatan IPAS adalah adalah mata pelajaran hanya terdapat di struktur kurikulum merdeka. Integrasi muatan ipa serta muatan ips menjadi IPAS adalah merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya di alam, sekaligus memahami kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya

