

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mempersiapkan generasi yang mampu menghadapi tantangan zaman. Namun, dalam pelaksanaannya, masih banyak ditemui permasalahan yang memengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah, terutama di tingkat sekolah dasar. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, serta minimnya penggunaan media yang menarik (Mutia, 2025). Akibatnya, banyak peserta didik yang merasa bosan, kurang memahami materi, dan hasil belajar pun menjadi kurang optimal. Hal ini juga diperburuk dengan kurangnya inovasi dalam penyampaian materi yang sebenarnya dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Mawaddah et al., 2025). Untuk itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) memberikan fleksibilitas kepada pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kurikulum ini menekankan pengembangan kompetensi dan pemahaman konsep yang mendalam, memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Integrasi Kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS dapat memperkuat pemahaman peserta didik tentang sejarah dan budaya lokal dengan memberikan konteks yang relevan dan mendalam (Istianah et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap lingkungan sekitar. Lebih lanjut, kurikulum merdeka mendorong penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti proyek berbasis penelitian dan diskusi kelompok, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, kurikulum ini diharapkan peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar idealnya dirancang untuk membangun pemahaman konsep yang menyeluruh melalui pendekatan yang kontekstual, aktif, dan menyenangkan. IPAS seharusnya mengaitkan aspek alam dan sosial dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka dapat menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar (Novianti, 2021). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan, serta menarik kesimpulan melalui berbagai kegiatan eksploratif seperti eksperimen, diskusi kelompok, observasi lapangan, dan penggunaan media pembelajaran interaktif (Ansya, 2023). Penyajian materi dilakukan secara tematik dan lintas disiplin, sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka yang memberikan keleluasaan dalam diferensiasi pembelajaran dan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan

keterampilan proses sains, sikap ilmiah, nilai-nilai sosial, serta kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.

Pembelajaran IPAS, khususnya materi "Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita," memiliki peran penting dalam membangun kesadaran ekologis sejak dini. Melalui materi ini, peserta didik diajak untuk mengenal keanekaragaman hayati di lingkungan mereka, memahami peran masing-masing hewan dalam ekosistem, dan menyadari pentingnya menjaga keseimbangan alam. Pengenalan ilmu pengetahuan alam pada anak usia dini membantu dalam membentuk pola pikir kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fenomena alam (Izzuddin, 2021). Secara khusus, pendidikan IPA di SD berkontribusi pada pembentukan peserta didik yang berkualitas, yaitu individu yang memiliki sikap ilmiah dan keterampilan proses sains (Rati et al., 2017). Selain itu, pembelajaran materi ini dapat meningkatkan keterampilan observasi dan analisis peserta didik, yang merupakan dasar penting dalam pengembangan kemampuan ilmiah. Dengan memahami karakteristik dan perilaku hewan di sekitar, peserta didik juga dapat belajar tentang pentingnya konservasi dan bagaimana tindakan manusia dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem. Oleh karena itu, materi ini tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga membentuk karakter peduli lingkungan pada peserta didik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di SD masih menghadapi berbagai tantangan. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA yang memerlukan penalaran mendalam serta banyak istilah asing, sehingga mereka merasa terbebani (Rantiyem et al., 2024). Faktor-faktor seperti kondisi fisik yang kurang baik, menurunnya sikap belajar peserta didik, dan kurangnya media pembelajaran yang memadai turut mempengaruhi

efektivitas pembelajaran IPAS (Ilham et al., 2023). Kondisi ini diperparah dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik hal ini disebabkan oleh kurangnya disiplin belajar, sikap belajar yang tidak terlibat aktif, dan tingkat kepuasan belajar yang rendah (Sari et al., 2021). Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya laboratorium sains yang memadai dan minimnya alat peraga, juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi pengenalan hewan di sekitar.

Ketidakmampuan peserta didik dalam menguasai konsep IPAS dapat berdampak signifikan pada kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka. Pemahaman yang lemah terhadap ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat menghambat kemampuan mereka dalam mengambil keputusan yang tepat terkait isu-isu lingkungan dan sosial. Lebih lanjut, dalam jangka panjang, hal ini dapat mempengaruhi kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan global yang memerlukan pemikiran kritis dan solusi berbasis ilmu pengetahuan. Rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA disebabkan oleh kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, metode pengajaran yang kurang menarik, dan kurangnya fasilitas belajar yang memadai (Dinata et al., 2024). Faktor-faktor ini, jika tidak ditangani dengan baik, dapat menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan motivasi dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan hasil belajar dan kesiapan peserta didik menghadapi masa depan.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 4 Kalibukbuk, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, terkhusus di kelas III yang mana kelas III akan masuk ke masa peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bersama guru wali di kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan ketidaktertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari aktivitas belajar yang cenderung pasif, minimnya umpan balik kepada guru, serta ekspresi kebosanan yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah atau penyampaian satu arah dari guru, tanpa diselingi aktivitas yang variatif atau media pembelajaran yang menarik. Selain itu, media digital seperti proyektor, LCD, dan *chromebook* yang sebenarnya tersedia di sekolah, tampak jarang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dan hanya dimanfaatkan saat pelaksanaan ANBK. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Hal ini juga didukung melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas III, diperoleh informasi bahwa salah satu penyebab rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPAS adalah minimnya variasi dalam strategi pembelajaran yang digunakan. Guru mengakui bahwa pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru dan belum banyak memanfaatkan media digital inovatif dalam menyampaikan materi. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berdampak pada kurangnya kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif. Guru menyayangkan belum optimalnya penggunaan perangkat digital di sekolah, padahal sarana seperti

proyektor dan *chromebook* tersedia namun belum diintegrasikan secara rutin dalam pembelajaran.

Kendala-kendala ini juga dibuktikan dengan hasil dari studi dokumen yaitu hasil nilai ulangan harian peserta didik dalam muatan IPAS pada Tabel 1.1 yang dilakukan di SD Negeri 4 Kalibukbuk.

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian IPAS kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk

No	Nama Sekolah	Kelas	KKTP	Jumlah Peserta didik	Peserta didik yang mencapai KKTP		Peserta didik yang Belum Mencapai KKTP	
					Peserta didik	%	Peserta didik	%
1	SD Negeri 4 Kalibukbuk	III	60	29	10	34,4%	19	65,5%

(Sumber: SD Negeri 4 Kalibukbuk)

Berkenaan dengan Tabel 1.1, sebagian besar peserta didik kelas III hasil belajar peserta didik dalam muatan IPAS masih tergolong rendah dengan persentase 65,5% peserta didik yang belum mencapai nilai minimum atau memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan fenomena ini, solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik memahami konsep dalam pembelajaran IPAS yang tentunya dikemas semenarik mungkin proses pembelajarannya. Guru memerlukan rencana ataupun strategi yang terstruktur rapi sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Sebaliknya jika permasalahan ini dibiarkan begitu saja, kualitas sumber daya manusia di Indonesia akan semakin merosot dan sulit untuk berkompetisi di kancah global.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diperlukan penerapan

strategi pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Hadi et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pengajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.

Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif, sehingga dapat memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Geni et al., 2020). Media digital juga memfasilitasi akses terhadap sumber belajar yang lebih luas dan mendukung pembelajaran mandiri. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan perkembangan era digital dan kebutuhan akan literasi teknologi sejak dini.

Salah satu bentuk media digital yang efektif adalah *game* edukasi. *Game* edukasi menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Aplikasi media pembelajaran IPA menggunakan *game* edukasi dalam pengenalan organ pencernaan manusia di SD Inpres Roja mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut (Mohammad et al., 2024). *Game* edukasi juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis,

serta mendorong kolaborasi antar peserta didik. Dengan demikian, *game* edukasi menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Secara khusus, *game* berbasis kuis dapat menjadi inovasi yang mampu merangsang minat peserta didik dalam belajar IPAS. *Platform* seperti *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital mereka (Lailia et al., 2023). Kuis interaktif tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga memberikan umpan balik langsung yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Dhamayanti et al., 2024). Selain itu, elemen gamifikasi dalam kuis dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *game* berbasis kuis terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam bentuk *game* edukasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif ini sebagai salah satu strategi dalam mengajar IPAS, guna mencapai hasil belajar yang optimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III dalam muatan IPAS dengan persentase nilai yang belum mencapai maksimum yaitu 65,5%.
2. Minimnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi IPAS, terutama pada konsep yang memerlukan penalaran tinggi.

3. Proses pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada siswa sehingga cenderung menciptakan suasana pembelajaran yang membosankan.
4. Motivasi dan minat belajar peserta didik rendah. Peserta didik menunjukkan sikap pasif, kurang memberikan umpan balik, dan tampak bosan selama proses pembelajaran.
5. Pemanfaatan sarana dan prasarana yang masih kurang dalam proses pembelajaran, hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif dalam merangsang pemahaman peserta didik dalam setiap materi.
6. Kurangnya inovasi media pembelajaran, guru belum banyak menggunakan media digital inovatif seperti *game* edukasi atau kuis interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka telah ditemukan permasalahan yang begitu beragam. Agar pengembangan dan fokus penelitian yang terarah serta tidak meluas, maka diperlukannya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah hasil belajar peserta didik yang masih rendah pada muatan IPAS di kelas III Sekolah Dasar dan kurangnya inovasi media pembelajaran, guru belum banyak menggunakan media digital inovatif seperti *game* edukasi atau kuis interaktif. Sehingga, penelitian pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* berbasis *quiz* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *game berbasis quiz* muatan IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas *game berbasis quiz* muatan IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan *game berbasis quiz* muatan IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berupa *game berbasis quiz* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun *game berbasis quiz* muatan IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar.
2. Mengetahui validitas *game berbasis quiz* muatan IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar.
3. Menganalisis kepraktisan *game berbasis quiz* muatan IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar.
4. Untuk membuktikan keefektifan media pembelajaran berupa *game berbasis quiz* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas diharapkan hasil pengembangan *game* berbasis *quiz* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita di kelas III Sekolah Dasar ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, kita dapat memperkaya literatur akademis tentang pengembangan *game* berbasis *quiz* di tingkat SD yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian pengembangan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi pada materi pembelajaran lainnya, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik bagi .

2. Manfaat Praktis

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

a. Bagi Peserta didik

Pengembangan *game* berbasis *quiz* ini diupayakan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Pengembangan *game* berbasis *quiz* ini diupayakan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran IPAS

di kelas III SD sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan *game* berbasis *quiz* ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah dalam mengambil kebijakan dalam membina guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan *game* berbasis *quiz* ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian pengembangan hasil dari penelitian pengembangan *game* edukatif di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *game* berbasis *quiz* dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS kelas III di SD Negeri 4 Kalibukbuk. Adapun spesifikasi produk pada media ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil yang dikembangkan berupa media *game* berbasis *quiz* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk pada muatan IPAS.
2. Materi pembelajaran yang dipaparkan yaitu pada mata pelajaran IPAS materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita kelas III Sekolah Dasar.
3. Pengembangan media pembelajaran ini dirancang dengan menampilkan soal berbasis masalah ke dalam *game* dengan berbasis kuis pertanyaan disajikan

dalam bentuk pilihan ganda dan aktivitas interaktif agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam muatan IPAS.

4. Penciptaan produk diawali pemilihan dengan menganalisis materi yang bermuatan IPAS, membuat perancangan soal berbasis masalah, membuat jawaban dari soal yang sudah dirancang, dan menentukan ilustrasi menarik dalam *game*.
5. Tampilan produk *Game*, yaitu.
 - a. Awal : Dalam tampilan awal produk akan menampilkan judul konten materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, menampilkan menu petunjuk informasi.
 - b. Inti : Pada tampilan inti akan berisi materi dan *game* interaktif dengan menampilkan soal berbasis *quiz*.
 - c. Akhir : Tampilan akhir media akan menampilkan rekapitulasi skor atau hasil jawaban peserta didik selama bermain kuis. Selain itu, bagian akhir juga akan menampilkan refleksi untuk peserta didik dapat isi berdasarkan perasaan mereka ketika bermain *game* berbasis kuis ini.
6. Pengembangan media *game* berbasis *quiz* ini memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pada muatan IPAS terutama pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita kelas III Sekolah Dasar, karena soal yang dirancang menggunakan kehidupan nyata.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media *game* berbasis *quiz* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk meliputi beberapa hal, sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Peserta didik kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk memiliki karakteristik gemar bermain dan memiliki ketertarikan dalam hal baru.
- b. Sebagian besar guru dan peserta didik kelas III mampu mengoperasikan laptop atau *handphone*.
- c. Tersedia sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *game* berbasis *quiz* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS kelas III SD Negeri 4 Kalibukbuk dirancang hanya menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, produk hasil pengembangan ini hanya ditujukan untuk peserta didik kelas III di Sekolah Dasar.
- b. Materi yang ditampilkan hanya pada materi Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita pada muatan IPAS kelas III.
- c. Media *game* berbasis *quiz* yang dikembangkan memerlukan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau *handphone* untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.
- d. Penggunaan media *game* berbasis *quiz* memerlukan akses internet yang stabil untuk mengakses dan menjalankan media secara optimal. Oleh karena itu, penerapan media dapat mengalami kendala pada sekolah yang memiliki keterbatasan jaringan internet.
- e. Pengembangan media ini hanya diuji coba pada lingkungan SD Negeri 4 Kalibukbuk sehingga efektivitasnya pada sekolah dengan karakteristik

peserta didik dan kondisi sarana prasarana yang berbeda perlu dikaji lebih lanjut.

Penelitian ini fokus pada pengembangan media *game* berbasis *quiz* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III di Sekolah Dasar, sehingga untuk mengembangkan dengan topik yang lain diperlukan pertimbangan dan penyesuaian.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Gusti et al., 2022).
2. *Game* edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Widyastuti & Puspita, 2020).
3. *Quiz* merupakan bentuk strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk peserta didiknya yang mana di dalamnya terdapat kumpulan soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari (Mualimah et al., 2019).
4. IPAS merupakan mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang dibentuk dengan tujuan untuk membangun literasi sains (Khusnul Khotimah, 2024).
5. Hasil belajar merupakan capaian peserta didik secara akademis lewat ujian dan tugas yang telah dijalankan serta keaktifan mereka dalam proses pembelajaran yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi & Selatan, 2020). Hasil belajar yang akan diukur yaitu hasil belajar kognitif yang mana merujuk

pada perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif, yang mencakup berbagai aspek kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan menilai (C5) (Qorimah & Utama, 2022).

