

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan, di antaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Makkawaru, 2019). Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing sehingga mampu menghadapi tantangan zaman. Menurut Ningrat *et al.*, (2018), kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu indikator kemajuan suatu bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari kualitas pendidikan yang diterima oleh peserta didik, karena pendidikan menjadi sarana utama dalam mengembangkan potensi, kompetensi, dan karakter individu. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas individu melalui proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan (Rahmadania *et al.*, 2021).

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Menurut Nanda *et al.*, (2017), pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses tersebut, guru berperan membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap yang positif. Sudatha & Tegeh, (2009) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi antara sumber pesan dan penerima pesan melalui media tertentu. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menarik bagi peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kurikulum menjadi pedoman utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 19, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Hal ini sejalan dengan Fujiawati (2016) yang menyatakan bahwa kurikulum merupakan perangkat pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik selama proses pendidikan. Dengan demikian, kurikulum memiliki peran penting dalam mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini dilakukan karena peserta didik sekolah dasar cenderung memahami sesuatu secara holistik dan konkret (Marwa *et al.*, 2023).

IPAS bertujuan membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia, lingkungan sosial, dan alam secara terpadu sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga keterlibatan peserta didik dalam mengamati dan menghubungkan fenomena di lingkungan sekitar secara kontekstual.

Mata pelajaran IPAS memuat materi yang membutuhkan visualisasi dan keterlibatan aktif peserta didik agar konsep dapat dipahami dengan baik. Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, buku paket, dan LKPD sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar (Pratiwi, 2018). Rendahnya motivasi belajar menyebabkan peserta didik kurang fokus, pasif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Dalam perkembangan dunia modern, teknologi telah menjadi bagian penting dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Menurut Maritsa *et al.*, (2021), teknologi berperan sebagai sarana pendukung dalam berbagai aktivitas manusia termasuk pendidikan. Sejalan dengan itu, Akbar & Nia (2019) menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia dan media berbasis internet. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Sebagai bagian dari tahap analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Paket Agung untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Paket Agung, pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran seperti buku paket, video pembelajaran, PowerPoint dan LKPD. Media tersebut membantu penyampaian materi, namun belum mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal. Siswa cenderung kurang fokus, mudah bosan, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa masih rendah karena pembelajaran cenderung berlangsung satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam diskusi maupun eksplorasi materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah multimedia pembelajaran interaktif, karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai fitur seperti navigasi mandiri, latihan soal, umpan balik, serta penyajian materi yang menggabungkan teks, gambar, dan video. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Shidiqqa et al., (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang memuat unsur interaktivitas, seperti kuis dan navigasi mandiri, mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi IPAS. Hal ini diduga karena penggunaan media dan metode pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menampilkan visual, warna, dan aktivitas interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan LKPD. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar, video, dan aktivitas interaktif. Temuan ini sejalan dengan Hanifah *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan siswa cenderung pasif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hal tersebut juga terlihat dari data nilai rata-rata mata pelajaran siswa kelas V SD Negeri 1 Paket Agung yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih lebih rendah dibandingkan beberapa mata pelajaran lainnya. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai Mata Pelajaran Kelas V
(Sumber: Wali Kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung)

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
1.	Agama	81,11
2.	Pancasila	78,88
3.	Bahasa Indonesia	80,88
4.	Matematika	76,05
5.	IPAS	74,70
6.	Seni Rupa	81,44
7.	PJOK	80,26
8.	Bahasa Inggris	76,38
9.	Bahasa Bali	80,14

Berdasarkan data tersebut, hasil belajar IPAS masih belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu konsentrasi belajar, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik diharapkan dapat mendukung peningkatan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Dalam menyusun media pembelajaran yang tepat, penting bagi guru untuk memahami karakteristik peserta didik, termasuk gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil kuesioner gaya belajar di kelas V SD Negeri 1 Paket Agung, diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual.

Tabel 1.2
Gaya Belajar Peserta Didik
(Sumber: Kuesioner dan Observasi Siswa Kelas V SD)

No	Gaya Belajar	Jumlah Siswa	Total Jumlah siswa
1.	Visual	17	31
2.	Auditori	9	
3.	Kinestetik	5	

Hasil analisis menunjukkan bahwa 17 dari 31 siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi melalui gambar, warna, animasi, dan visualisasi. Oleh

karena itu, penggunaan media berbasis visual sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 1 Paket Agung.

Dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran interaktif menjadi salah satu media yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Multimedia interaktif mampu menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi dalam satu media sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan bermakna. Selain itu, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *gamifikasi*. Menurut Bangkit (2016), *gamifikasi* merupakan penerapan elemen permainan seperti poin, level, lencana, dan tantangan dalam aktivitas nonpermainan. Penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *gamifikasi* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Jatawitika *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa multimedia berbasis *gamifikasi* mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS kelas V yang disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar visual siswa masih terbatas, khususnya di SD Negeri 1 Paket Agung. Selain itu, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi seperti *Chromebook*, laptop, komputer, jaringan Wi-Fi, Smart TV, dan proyektor, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, diketahui bahwa proses pembelajaran masih memerlukan dukungan media yang mampu

membantu siswa memahami materi secara lebih optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Gamifikasi* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2026/2027”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan serta hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Paket Agung, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh media pembelajaran konvensional seperti buku paket dan media presentasi PowerPoint yang belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, yang ditunjukkan dari nilai rata-rata yang belum optimal dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.
3. Gaya belajar siswa yang dominan visual belum terfasilitasi secara optimal oleh media pembelajaran yang digunakan saat ini, sehingga pemahaman siswa belum maksimal.

4. Pemanfaatan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.
5. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga belum dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi pada belum tersedianya media pembelajaran yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS kelas V. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar pada materi rantai makanan yang merupakan salah satu konten pembelajaran IPAS bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Paket Agung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung?
2. Bagaimana validitas produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* yang dikembangkan ditinjau dari uji perorangan, uji kelompok kecil, isi pembelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran?

3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Paket Agung?
4. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
2. Mengetahui tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* yang dikembangkan ditinjau dari ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
4. Mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung.
- 5.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang Teknologi Pendidikan, khususnya pada lima kawasan utama, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Penelitian ini juga memperkuat penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* sebagai media pembelajaran IPAS, serta memperkaya kajian empiris mengenai efektivitas penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar pada materi rantai makanan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas V dalam memahami materi IPAS, khususnya rantai makanan, secara lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi*. Siswa juga diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2) Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan efektif. Guru memperoleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa,

mempermudah penyampaian materi, serta memanfaatkan teknologi pembelajaran di kelas secara lebih optimal.

3) Kepala sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mengembangkan dan mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Produk yang dihasilkan juga dapat menjadi referensi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan sarana dan prasarana digital yang telah tersedia.

4) Peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS atau bidang lainnya. Selain itu, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V semester 1. Produk ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Format media dikembangkan dalam bentuk HTML5 dan dipublikasikan melalui layanan hosting sehingga dapat diakses secara online menggunakan perangkat komputer, laptop, maupun *smartphone*.

2. Struktur isi disusun berdasarkan materi IPAS kelas V semester 1 yang disajikan dalam bentuk teks, gambar ilustratif, dan video pendek sebagai penguat pemahaman.
3. Elemen *gamifikasi* yang diterapkan dalam media pembelajaran meliputi tantangan berupa penyajian materi secara bertahap, sistem poin yang diperoleh setelah mengerjakan kuis pada akhir materi sebagai syarat untuk melanjutkan ke materi berikutnya, serta penghargaan berupa bintang prestasi sebagai bentuk apresiasi capaian belajar siswa.
4. Keterpaduan multimedia memanfaatkan kombinasi teks, gambar, dan video yang dilengkapi dengan navigasi interaktif seperti tombol dan petunjuk arah untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut merupakan asumsi dan keterbatasan yang mendasari proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* ini.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* diasumsikan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.
2. Penerapan elemen *gamifikasi* diasumsikan dapat meningkatkan keterlibatan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Media yang dikembangkan diasumsikan dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring melalui akses digital.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Materi yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* ini dibatasi hanya pada topik rantai makanan dalam ekosistem pada mata pelajaran IPAS kelas V semester 1.
2. Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung, sehingga hasil penelitian hanya berlaku pada subjek tersebut.
3. Pengembangan media ini hanya difokuskan pada penggunaan di lingkungan sekolah dengan dukungan pembelajaran guru, sehingga penggunaan secara mandiri di luar sekolah masih memiliki keterbatasan akses dan kontrol pembelajaran.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan, maka berikut ini dijelaskan beberapa definisi operasional:

1. **Multimedia Interaktif:** Media yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran.
2. **Gamifikasi:** Penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang.

3. Hasil Belajar: Capaian pembelajaran siswa yang mencerminkan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran.
4. Pembelajaran IPAS: Kegiatan pembelajaran yang mencakup materi tentang ilmu pengetahuan alam dan sosial, sesuai dengan kurikulum untuk siswa kelas V SD.
5. Media Pembelajaran: Alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, sehingga materi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.
6. Model *ADDIE*: Model pengembangan instruksional yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi), yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan produk pembelajaran.
7. Kurikulum Merdeka: Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dan pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, dengan menekankan pada penguatan kompetensi dan karakter.
8. Pre-test dan Post-test: Pre-test adalah tes yang diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, sedangkan post-test adalah tes yang diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar yang dicapai.

9. Validasi Ahli: Validasi ahli dalam konteks ini adalah proses evaluasi terhadap kelayakan produk multimedia pembelajaran yang dilakukan oleh para pakar atau ahli di bidang materi, desain pembelajaran, dan media, guna menjamin kualitas dan kesesuaian produk sebelum digunakan dalam uji coba.

