

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum 2013 yang saat ini telah di ubah atau disempurnakan menjadi kurikulum yang terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar. Program kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum baru yang telah dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang telah dirancang untuk memberikan peluang atau kebebasan kepada guru dan siswa dalam menyalurkan bakat, minat, pemahaman serta menggali potensi yang dimiliki siswa (Syiffa Qolbu dkk., 2022), kurikulum merdeka memiliki gagasan dalam transformasi Pendidikan yang ada di Indonesia untuk menghasilkan generasi masa depan yang unggul dan berkualitas (Fitra dkk., 2022). Adapun implementasi kurikulum merdeka yaitu mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang disingkat menjadi mata pelajaran (IPAS). Hal bertujuan pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pembelajaran IPAS karena siswa masih dalam berfikir konkrit/ sederhana, holistik dan komprehensif (Kemendikbud, 2022). Dengan demikian siswa mampu sekaligus mengelola lingkungan alam dan sosial. Menurut (Astuti, 2022) mengemukakan bahwasannya alasan perubahan mata Pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS yaitu: 1) siswa mampu SD mampu memandang sesuatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran holistik terkait lingkungan alam dan sosial,

3) penguatan profil pelajar pancasila. Sesuai dengan teori perkembangan siswa, usia SD merupakan usia yang strategis dalam pengembangan kemampuan inkuiri anak. Sehingga dengan digabungkannya mata Pelajaran IPA dan IPS diharapkan mampu membantu siswa berpikir holistik untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS sendiri dalam dunia Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan gambaran ideal Profil Pelajar Pancasila bagi siswa di Indonesia (Putri & Wiarta, 2023). Pembelajaran IPAS memiliki keunggulan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keingintahuannya terkait fenomena-fenomena yang terjadi dilingkungan sekitarnya baik itu di luar kelas maupun di dalam kelas (Tirtoni, 2023). Pentingnya Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi dikembangkan agar siswa dapat menyesuaikan setiap tantangan yang akan dihadapi di masa depan.

Perkembangan teknologi di Indonesia yang kini semakin pesat khususnya dalam dunia Pendidikan yang mengharuskan para tenaga pendidik mengubah atau memperbaharui proses pembelajarannya dengan cara memanfaatkan teknologi yang ada. Teknologi merupakan salah satu sarana dan prasarana yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan (Multimedia Interaktif Yeye Rohayati dkk, 2018), adanya penggunaan teknologi akan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Peran guru sebagai tenaga pendidik, yang secara aktif mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif, inovatif, menyenangkan, serta menumbuhkan minat belajar siswa. Peran siswa

sebagai subjek dalam pembelajaran, yang nantinya mampu memahami, dan menikmati proses kegiatan pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, akan semakin banyak juga berbagai jenis media pembelajaran untuk dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran (Winami dkk, 2020), salah satunya yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis *game edukasi*.

Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa unsur media, yaitu teks, gambar, grafis, video, animasi, dan audio yang telah dikemas secara interaktif untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran (Friantona Nasution dan Darwis), menyatakan bahwasannya multimedia interaktif berbasis *game edukasi* adalah seperangkat alat yang terdiri dari beberapa bagian yaitu materi, video pembelajaran, permainan, petunjuk penggunaan, dan kompetensi yang telah dikemas secara interaktif untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pembuatan multimedia interaktif berbasis *game* ada banyak jenis aplikasi yang dapat digunakan, ada satu aplikasi yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* yaitu *Microsoft Power Point* merupakan *software* yang digunakan dalam merancang bahan presentasi memiliki fungsi yang sama dengan aplikasi *articulate stroyline*. *Microsoft Power Point* dapat menampilkan banyak fitur, yang dapat diterapkan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *game* seperti pengeditan transisi, animasi, video, audio, grafik, dan lain-lain berbeda dengan aplikasi *articulate stroyline* tidak terdapat animasi, transisi dan fitur tidak selengkap yang ada di *Microsoft Power Point* Keunggulan dari aplikasi *Microsoft Power Point* yaitu memiliki fitur dapat menghasilkan produk yang komprehensif dan

efektif (Eveline Siregar & Frista D. Ramadhani, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas IV pada 05 November 2022 di SDN Karangbesuki 1 menggunakan kurikulum merdeka Proses pembelajaran menggunakan buku siswa, dan LKPD. Pada saat pembelajaran mata pelajaran IPAS terkait materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya siswa mengalami kesulitan, dikarenakan pada materi tersebut tidak diperlihatkan bagian-bagian dalam yang ada pada tumbuhan karena kurangnya alat bantu untuk melihat secara detail bagian pada tumbuhan. Sehingga peneliti memilih multimedia interaktif berbasis *game edukasi* sebagai media untuk memperjelas bagian tumbuhan yang tidak dapat dilihat secara langsung. Sehingga setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *game edukasi* siswa dapat mengetahui seluruh bagian pada tumbuhan.

Hasil wawancara pada tanggal 05 November 2022 dengan guru kelas IV SDN Karangbesuki, didapatkan bahwa proses pembelajaran di kelas IV yaitu menggunakan kurikulum merdeka dan menggunakan bahan ajar berupa buku siswa dan buku guru bagian tumbuhan dan fungsinya. Guru kelas IV menyatakan bahwa bahan ajar dan media yang tersedia terbatas pada buku cetak yaitu buku guru dan buku siswa. SDN Karangbesuki 1 sarana dan prasarana sudah cukup memadai yaitu seperti lab komputer, LCD dan juga proyektor serta guru dan siswa di kelas IV SDN Karangbesuki satu sudah bisa untuk mengoperasikan komputer akan tetapi masih minimnya penggunaan multimedia interaktif berbasis *game edukasi* dalam membantu proses kegiatan pembelajaran serta untuk memperjelas bagian pada tumbuhan yang tidak dapat terlihat secara detail ketika menggunakan benda konkrit karena menurut

(Arifannisa dkk, 2017) multimedia interaktif berbasis game edukasi memiliki kelebihan yaitu, (1) membuat siswa menjadi aktif dan kritis, (2) siswa mudah dalam memahami materi, (3) adanya interaksi dan peran langsung pada saat permainan, (4) menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sehingga peneliti memilih mengembangkan multimedia interaktif berbasis *game edukasi* pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Menurut Fany & Yeni (2017), dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Bergenre Side Scrolling Platformer*” menjelaskan hasil pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa media game edukasi mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Reni & Listia (2020), dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* Pada Matpel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan” menyimpulkan bahwasanya pengembangan *game edukasi* dibuat untuk merangsang daya pikir siswa untuk fokus pada pembelajaran dan efektif untuk membantu proses pembelajaran kelas IV SD. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi yang memperoleh presentase sebesar 92,8% dan hasil dari validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 80,0% yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *game edukasi* layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil lainnya yakni respon siswa sangat baik dengan memperoleh presentase sebesar 95% dan hasil respon guru memperoleh presentase sebesar 91%.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka penggunaan multimedia interaktif berbasis *game edukasi* ini layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD.

Dari beberapa permasalahan diatas, maka peneliti akan mengembangkan Multimedia interaktif berbasis *game edukasi* dengan menyediakan materi dan video pembelajaran di dalam *game edukasi* tersebut dan siswa dapat menggunakan game edukasi tersebut ketika diluar jam sekolah

dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* sehingga siswa akan lebih mudah untuk menggunakan media tersebut. Pengembangan *game* edukasi yang menarik sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar, hasil analisis kebutuhan yang ditemukan yaitu masih minimnya pengembangan multimedia interaktif yang menarik terutama pada siswa kelas IV SD. Pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi jenuh dan merasa bosan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Peserta didik menjadi pasif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai serta hasil belajar siswa menurun. Hasil analisis kebutuhan tersebut juga didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Karangbesuki 1. Hasil dari wawancara tersebut diketahui bahwa pada kelas IV hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket, LKS dan PPT. Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD**".

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang dan hasil wawancara maka dapat disimpulkan beberapa analisis kebutuhan di SDN Karangbesuki 1 adalah: Bagaimana proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD yang layak dan menarik?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD yang layak dan menarik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Konten

- a. Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi dikembangkan untuk pembelajaran IPAS Materi Topik A

(Bagian Tubuh Tumbuhan).

b. Capaian Pembelajaran (CP):

1. Peserta didik mampu menjelaskan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
2. Peserta didik mampu mengorganisasikan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
3. Peserta didik mampu menyimpulkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya

c. Tujuan Pembelajaran (TP):

1. Menjelaskan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
2. Mengorganisasikan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
3. Menyimpulkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya

d. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
2. Peserta didik dapat mengorganisasikan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
3. Peserta didik dapat menyimpulkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya

2. Konstruksi

Tampilan

- a. Bentuk Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi
- b. *Background animation* dan berwarna

Background animation: Kombinasi Hijau

Gambar: Logo PGSD, Pohon, Akar, Batang, Daun, Bunga, Biji

c. Ukuran Huruf

- 1) Judul: Kombinasi 18/24
- 2) Isi: Kombinasi 14/18

d. Jenis Huruf

1) Cover: *Aril Rounded MT Bold*

2) Isi: *Aril Rounded MT Bold*

e. Spasi:1.0

f. Menu

1) Kompetensi

2) Belajar

3) Bermain

4) Soal Evaluasi

5) Profil

g. Aplikasi Editing:Microsoft Power Point

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas IV, mengalami permasalahan saat pembelajaran berlangsung yaitu siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran kurang maksimal karena antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya PPT, video, dan buku paket sehingga pembelajaran terkesan membosankan serta kurangnya umpan balik dari siswa yang mengakibatkan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari permasalahan diatas maka peneliti akan mengembangkan “Multimedia Interaktif Berbasis *Game Edukasi* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD” pengembangan media tersebut dilakukan bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada serta diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran dan memberikan manfaat teoritis maupun praktik kepada peneliti, sekolah, guru dan siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Penelitian dan Pengembangan

- a. SDN Karangbesuki 1 sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka ini fokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik.
 - b. Kondisi serta sarana dan prasarana pada SDN Karangbesuki 1 telah memadai seperti telah terdapat LCD, Proyektor dan juga lab komputer untuk menerapkan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi.
 - c. Multimedia interaktif berbasis *game edukasi* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
 - d. Multimedia interaktif berbasis *game edukasi* dapat membantu guru saat menjelaskan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan
- a. Multimedia interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan hanya membahas terkait muatan IPAS
 - b. Multimedia interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan hanya membahas terkait materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
 - c. Uii coba multimedia interaktif berbasis *game* edukasi pada kelas IV SDN Karangbesuki 1.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman serta penafsiran dalam penelitian dan pengembangan dibuat definisi operasional sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif

Merupakan pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi yang di susun secara sistematis dan merupakan gabungan dari beberapa unsur media lain yaitu gambar, grafis, audio, video, dan animasi.

2. Game Edukasi

Game edukasi merupakan permainan yang disusun dalam konteks Pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS.

4. Materi (Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya)

Pada Materi tersebut menjelaskan bagian-bagian tumbuhan yang terdiri dari akar, batang, daun, bunga, dan biji.

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Peserta didik kelas IV sekolah dasar merupakan siswa pada kelas tinggi tingkat sekolah dasar.

6. Layak merupakan sesuatu yang pantas untuk digunakan dan kondisi instrumen sudah teruji ketepatannya.

7. Menarik merupakan menimbulkan rasa suka dan keinginan untuk mencoba.

