

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi dalam lingkungan belajar yang melibatkan guru dengan siswa dan sumber belajar (Fathurrohman, 2015). Pembelajaran yang dimaksud merupakan sebagai pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kontes, lingkungan, dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra. Dalam hal ini proses pembelajaran diharuskan sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan sekitar peserta didik yang diintegrasikan dalam materi pembelajaran secara kontekstual. Oleh karena itu, pentingnya pengetahuan tentang keberagaman budaya yang ada di daerah lokal peserta didik perlu ditekankan untuk dapat mencapai tujuan pendidikan melalui pengintegrasian melalui perangkat pembelajaran maupun proses pembelajaran. Pembelajaran sekarang menggunakan kurikulum merdeka, yang mana hal ini peserta didik belajar bukan berpatokan pada ruang kelas, berbagai sumber belajar, dan media pembelajaran. peserta didik dibebaskan untuk belajar sesuai dengan kenyamanan, dan pembelajaran ini menekankan pada pembentukan karakter peserta didik yang lebih mandiri, cerdas, beradab, sopan dan lebih berkompoten (Restanti *et al*, 2020).

IPAS merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Kemdikbudristek, 2022). IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai

individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbudristek, 2022). Mata pelajaran IPS merupakan bidang studi meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Mata pelajaran IPS memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab (Sardjiyo, 2014).

Pembelajaran IPAS, khususnya muatan IPS memiliki materi yang sebaiknya dikemas dalam bentuk visual sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan tertarik untuk mempelajarinya. Tidak hanya itu, didapat informasi bahwa literasi budaya peserta didik masih rendah, apalagi mengenai pengetahuan tentang keberagaman budaya di daerah lokal peserta didik. Keberagaman budaya tidak terbatas hanya pada lingkungan sekitar, akan tetapi juga mencakup ranah yang lebih luas seperti adat dan budaya khas daerah yang perlu dilestarikan oleh generasi muda. Kondisi ideal pembelajaran pada faktanya belum bisa terealisasi dengan baik, banyak lembaga pendidikan sekolah dasar yang hanya menggunakan buku pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah sebagai sumber belajar tanpa adanya pengintegrasian dengan kebudayaan yang ada di daerah sekitar. Hal ini berdampak pada rendahnya pengetahuan siswa akan budaya lokal di daerahnya.

Kurangnya pengetahuan keberagaman budaya daerah membuat daya penanaman dan pengetahuan tentang budaya peserta didik sangat rendah. Padahal pengenalan budaya daerah yang berada di sekitar peserta didik sangatlah penting untuk perkembangan pengetahuan peserta didik. Tujuan dari pengetahuan dan

penanaman budaya daerah sekitar tidak lain dengan harapan peserta didik mempunyai bekal pengetahuan, menjaga dan melestarikan budaya peninggalan leluhur serta memiliki wawasan yang luas tentang kebudayaan yang beragam, khususnya di daerah sekitar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 12 September 2023 di SDN Tanjung 3 Pamekasan, diperoleh data bahwa pemahaman akan budaya siswa kelas IV masih rendah. Padahal sekolah memiliki potensi untuk mengenalkan keberagaman budaya sekitar melalui pemanfaatan media pembelajaran yang relevan. Media yang digunakan guru terbatas pada media gambar 2D, hal ini belum mampu mengonstruksi pengetahuan awal siswa. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru, bahwa sekolah memang sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan perangkat HP. Pada saat AKM dan UAS guru memanfaatkan HP dalam pembelajaran. Hal tersebut juga memberikan gambaran bahwa jika pendidik dapat memanfaatkan sarana yang dimiliki oleh siswa, yakni telepon genggam yang di dalamnya terdapat sebuah aplikasi *game* sebagai edukasi untuk menanamkan literasi budaya peserta peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa SDN Tanjung 3 Pamekasan telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah IPAS. Guru menyampaikan bahwa penerapan mata pelajaran IPAS, khususnya di kelas IV masih belum maksimal. Guru mengalami kendala yaitu kurangnya minat siswa dalam belajar. Guru menyampaikan hal ini disebabkan karena belum terdapat perangkat pembelajaran yang dapat menarik siswa dan melibatkan siswa secara aktif, hanya tersedia media

gambar 2D. Guru juga memamparkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami materi, khususnya materi IPAS keberagaman budaya. Tak hanya itu, sebagian besar siswa bahkan belum mengenal dan mengetahui kearifan lokal berupa budaya dan tradisi yang ada di sekitarnya, terkhusus di Kabupaten Pamekasan sendiri. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjung 3 Pamekasan pada mata pelajaran IPAS keberagaman budaya. Diketahui KKTP di SDN Tanjung 3 Pamekasan adalah ≥ 70 , sedangkan berdasarkan nilai raport siswa yang nilainya di bawah KKTP atau tidak tuntas sebesar 57,69%.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa memiliki karakteristik senang belajar dengan bermain *game* digital, mengamati gambar atau video dan mudah bosan jika belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru. Mengingat karakter siswa kelas IV bahwa pada dasarnya masih suka bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti *game* edukasi. Selain itu, siswa biasanya lebih suka bermain *game* yang diaplikasikan dalam sistem android. Dengan karakteristik seperti ini sangat disayangkan jika pendidik hanya mengandalkan buku paket tanpa adanya pengembangan baik dari sisi media yang digunakan atau metode yang diterapkan. Oleh karena itu, melalui multimedia interaktif *game edukasi* sebagai media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat belajar aktif dengan cara mengikuti instruksi yang ada di dalam media pembelajaran yang sudah didesain berdasarkan karakteristik peserta didik yang telah diketahui.

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran dinamis yang berisi gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, animasi, video, dan

lain sebagainya serta dapat melakukan interaksi (memberikan dan menerima) informasi dari pengguna (siswa). *Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan yang mengandung unsur mendidik dan nilai-nilai pendidikan. *Game* edukasi sangat berguna bagi pembelajaran di masa kini karena dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk siswa belajar dan menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas serta penggunaan teknologi.

Multimedia interaktif *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang berisi gabungan unsur-unsur multimedia (teks, gambar, audio, animasi, video) serta mengintegrasikan *game* edukasi berupa permainan yang mengandung unsur edukasi atau pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai media penyampai informasi kepada siswa. *Game* dianggap berhasil dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain. Hal tersebut sejalan dengan Davies dalam Kurniawan & Hermawan (2019) yang menyatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan peserta didik secara efektif. Kelebihan *game* lainnya edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Massachusetts Insitute of Technology* (MIT) dalam Vitianingsih (2016) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah. Tak hanya itu, Vitainingsih (2016) juga menyampaikan keunggulan yang signifikan dalam *game* edukasi adalah adanya video, animasi, suara yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama.

Pengembangan multimedia interaktif berupa aplikasi *game* edukasi yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Seperti yang dilakukan oleh

Mahardika *et al*, pada tahun 2023, yang berjudul “Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini Melalui Pengembangan *Game* Edukasi”. Penelitian tersebut juga didasari oleh pentingnya menanamkan rasa cinta tanah air Indonesia sejak usia dini dengan memberikan *game* edukasi yang di dalamnya terdapat tema tari-tarian Indonesia, dan menyajikan gambar yang realistis dan *game* ini menarik bagi AUD. Peneliti juga menggunakan metode pengembangan dalam tahap penelitiannya dengan tahapan analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain aplikasi, pengembangan aplikasi dan pengujian aplikasi. Hasil dari penelitian ini memperoleh nilai validasi materi sebesar 81,94, dengan kategori “sangat baik” validasi ahli media sebesar 83,59 dengan kategori “sangat baik”, dan validasi ahli bahasa sebesar 79,44 dengan kategori “baik”. Selanjutnya *game* edukasi telah siap digunakan untuk tahap implementasi dan evaluasi.

Berdasarkan permasalahan, teori yang diketahui, dan relevansi penelitian terdahulu, peneliti memutuskan untuk membuat penelitian pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME* EDUKASI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV DI SDN TANJUNG 3 PAMEKASAN”**. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat masalah yang terjadi agar dapat teratasi dengan langkah yang tepat dan menyesuaikan dengan potensi serta situasi dan kondisi saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang efektif?
3. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang menarik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan multimedia interaktif *game* edukasi adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang valid berdasarkan validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang efektif berdasarkan dari aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa.
3. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Game* Edukasi pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV di SDN Tanjung 3 Pamekasan yang menarik berdasarkan respon angket siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif *game* edukasi keberagaman budaya dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran berupa multimedia interaktif *game* edukasi. Multimedia interaktif ini di dalamnya memuat *game* edukasi berisi materi kearifan lokal di kabupaten Pamekasan, yaitu berupa tradisi dan kesenian (Ul-Daul, Sapi Sonok, Mamaca, Roket Tase', Karapan Sapi, tari Topeng Gethak dan tari Rondhing).
2. Multimedia interaktif *game* edukasi ini dapat dioperasikan di *handphone* yang berbasis *android* dan memiliki kapasitas penyimpanan internal minimal RAM 2GB dan ROM 16GB.
3. Multimedia interaktif *game* edukasi dapat diakses secara *offline* dan dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.
4. Media yang dikembangkan termasuk ke dalam media audio-visual karena mempunyai unsur gambar animasi, suara dan video yang dapat memberikan umpan balik berdasarkan respon siswa.
5. Komponen produk multimedia interaktif *game* edukasi terdiri dari sampul depan, menu utama, materi, petunjuk, kuis, dan permainan.
6. Bentuk multimedia interaktif *game* edukasi didesain menarik dengan disajikan melalui *handphone* dengan berbagai gambar, ilustrasi, video dan audio.
7. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan agar penelitian tidak meluas dari fokus yang akan diteliti, maka ditentukan batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini. Batasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu.

1. Produk multimedia interaktif *game* edukasi hanya terbatas pada kearifan lokal berupa tradisi dan kesenian yang terdapat di Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur, yaitu Ul-Daul, Sapi Sonok, Mamaca, Roket Tase', Karapan Sapi, tari Topeng Gethak dan tari Rondhing.
2. Produk multimedia interaktif *game* edukasi hanya dapat diunduh dan dipasang pada *handphone* dengan format *apk* (aplikasi).
3. Produk multimedia interaktif *game* edukasi yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas IV materi keberagaman budaya.
4. Subjek penelitian ini terbatas pada siswa kelas IV SDN Tanjung 3 Pademawu Pamekasan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan Multimedia Interaktif *Game Edukasi* Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Tanjung 3 Pamekasan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
 - a. Menambah pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya yang ada di Pamekasan.
 - b. Menambah minat belajar siswa dengan adanya multimedia interaktif *game* edukasi sehingga pembelajaran berjalan dengan aktif, efektif dan menarik.

- c. Menanamkan pengetahuan mengenai budaya yang ada di Kabupaten Pamekasan.
- 2. Bagi Guru
 - a. Sebagai media pembelajaran yang mempermudah guru untuk menjelaskan materi pembelajaran.
 - b. Sebagai contoh pengintegrasian budaya yang ada di sekitar dengan materi pembelajaran.
 - c. Sebagai motivasi untuk dapat membuat multimedia interaktif sederhana untuk siswa.
- 3. Bagi Sekolah
 - a. Menambah jumlah sarana prasarana yaitu media pembelajaran di sekolah serta referensi untuk ikut serta memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas keguruan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan Multimedia Interaktif Game *Edukasi* Pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SDN Tanjung 3 Pamekasan adalah sebagai berikut.

- 1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu berdasarkan produk yang sudah ada dengan tujuan untuk menyempurnakan produk.
- 2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru kepada siswa dengan tujuan supaya proses pembelajaran bisa berjalan

efektif dan efisien serta siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik sesuai kompetensi yang ditentukan.

3. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga memungkinkan pengguna dapat memilih apa saja yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
4. *Game* edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan yang mengandung unsur mendidik dan nilai-nilai pendidikan.