

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan rancangan yang disusun secara sistematis sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Zahra et al., 2023). Dalam konteks perkembangan zaman yang semakin pesat, kurikulum perlu disesuaikan dengan tuntutan di era digital agar pembelajaran tetap relevan dan bermakna. Kurikulum merdeka hadir sebagai bentuk pembaruan yang menekan pada fleksibilitas pembelajaran, penguatan karakter, serta pengembangan kompetensi abad ke-21. Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan karakter peserta didik generasi Alfa. Menurut Darwati et al. (2025) "*Generation Alpha, born in the digital era, exhibits a high dependency on technology*" yang berarti generasi Alfa lahir di era digital dan memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar saat ini merupakan bagian dari generasi Alfa yang sangat akrab dengan perangkat digital seperti gadget dan internet. Peserta didik cenderung lebih mudah tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, audio, interaktif, dan berbasis teknologi. Sehingga guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi Alfa agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dalam implementasinya, salah satu mata pelajaran yang berpotensi besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta kontekstual

peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini menuntut peserta didik untuk memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial melalui pembelajaran berbasis pengalaman. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial berdasarkan bahan ajar geografi, ekonomi, sosialisasi, antropologi, administrasi public, dan Sejarah (Fairuz et al., 2023). Melalui IPS, peserta didik belajar mengenali nilai-nilai kebangsaan serta memahami peristiwa Sejarah yang membentuk nasional. Namun, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering disampaikan secara konvensional dan berfokus pada hafalan, sehingga kurang menarik bagi peserta didik generasi Alfa yang lebih menyukai pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

Meskipun generasi Alfa memiliki kedekatan dengan teknologi, kenyataannya tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik yang belum sepenuhnya berkembang secara maksimal. Hasil belajar kognitif mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. Menurut Widjajanto, B. dkk. (2025) hasil belajar kognitif menjadi indikator penting keberhasilan dalam pendidikan karena dapat menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu mengelola informasi serta menggunakannya untuk menyelesaikan masalah dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan media interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik serta membantu peserta didik dalam memahami materi secara mudah dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menimbulkan kemajuan dalam penggunaan media digital yang lebih interaktif, seperti penggunaan game edukatif yang berbasis visual. Penggunaan media bukan hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Unsur visual berperan penting karena mampu memperjelas intruksi, menarik perhatian, dan membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mudah dan menarik. Menurut Mulfajril et al., (2023) penggunaan media visual yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pengamatan dan pengalaman belajar yang lebih konkret, sedangkan pembelajaran yang hanya menggunakan teks seringkali membuat peserta didik sulit memahami isi materi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Keleyan 1 Socah pada hari Senin-Selasa tanggal 29-30 September 2025 diperoleh temuan sebagai berikut. **(1)** Data nilai menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 72,35 dari total 20 peserta didik. Terdapat 8 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar karena berada di atas KKTP, sedangkan itu ada 12 peserta didik lainnya yang masih belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi masih rendah. **(2)** Media yang digunakan guru terlalu power teks, sehingga banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi dan soal saat pembelajaran. **(3)** Selain itu respon dari peserta didik selama pembelajaran menunjukkan keterlibatan yang rendah, terutama peserta didik yang duduk dibagian belakang tampak tidak fokus seperti mengobrol dengan temannya, menggambar atau tidak memperhatikan guru. **(4)** Adapun fasilitas sekolah yang telah disediakan yaitu berupa Wifi, proyektor,

speker dan perangkat pendukung lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Ketersediaan fasilitas tersebut memungkinkan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara kegiatan prapenelitian yang dilakukan dengan guru kelas yaitu Bapak Urip Supriyadi S. Pd. pada hari Sabtu tanggal 4 Oktober 2025 di kelas IV SDN Keleyan 1 diperoleh informasi dari guru bahwa **(1)** Guru menyampaikan bahwa berdasarkan hasil evaluasi tahun ajaran sebelumnya, mata pelajaran yang dirasa sulit oleh peserta didik adalah mata pelajaran IPAS. Hal tersebut terlihat dari jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan relatif sedikit dibandingkan mata pelajaran lain. **(2)** Adapun materi yang dirasa sulit yaitu materi yang bertema sejarah, pelajaran ini dianggap sulit karena isi materinya tentang peristiwa masa lalu yang tidak dialami langsung oleh peserta didik, selain itu banyak hal yang perlu dihafalkan seperti nama tokoh dan tahun kejadian. **(3)** Peserta didik diperbolehkan membawa gawai (handphone) atas arahan guru kelas melalui grup komunikasi kelas, khususnya ketika diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Setiap peserta didik juga telah memiliki gawai (handphone).

Selanjutnya, berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik yang disebar pada hari Senin 6 Oktober 2025 diperoleh bahwa dari 20 peserta didik ada **(1)** 16 peserta didik suka belajar sambil bermain, **(2)** 11 peserta didik lebih mudah memahami jika dijelaskan dengan gambar, **(3)** 12 peserta didik lebih senang belajar menggunakan proyektor, **(4)** 20 peserta didik senang belajar menggunakan Handphone (gawai), **(5)** 13 peserta didik senang belajar menggunakan media digital.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan di kelas IV SDN Keleyan 1 Socah ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang masih dibawah kriteria ketuntasan, sehingga menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran. Selain itu, materi yang berbentuk naratif dan menggunakan kata atau konteks yang belum dikenal peserta didik, dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi. Peserta didik seringkali mengalami kesulitan memahami materi sejarah karena karakteristik materi yang bersifat kontekstual, kronologis, dan memuat banyak informasi seperti tokoh, waktu, serta latar belakang peristiwa. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep secara menyeluruh apabila materi hanya disajikan dalam bentuk teks. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara menyenangkan, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami konsep secara visual dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media game edukatif berbasis visual, yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam suasana belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Selain itu, materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi sejarah G30S/PKI. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada karakteristik materi yang cukup kompleks dan cenderung sulit dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Materi G30S/PKI memuat rangkaian peristiwa sejarah yang melibatkan tokoh, waktu, dan kronologi kejadian yang cukup panjang, sehingga peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami alur peristiwa jika hanya

disajikan dalam bentuk teks pada buku pembelajaran. Di sisi lain, materi sejarah G30S/PKI juga mengandung nilai-nilai kebangsaan, nasionalisme, dan pembentukan karakter yang penting untuk ditanamkan sejak sekolah dasar. Namun, penyajian materi yang masih bersifat konvensional dan didominasi teks menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan kurang memahami isi pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva AI dinilai sesuai untuk membantu memvisualisasikan peristiwa sejarah G30S/PKI dalam bentuk gambar, ilustrasi, dan tampilan yang lebih menarik. Melalui visualisasi tersebut, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami kronologi peristiwa, mengenal tokoh-tokoh sejarah, serta menangkap nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa G30S/PKI secara lebih bermakna.

Game edukatif adalah permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, di mana unsur hiburan dan pendidikan digabungkan agar peserta didik dapat belajar secara menyenangkan dan bermakna (Hendrawan et al., 2023). Menurut Prensky (2025), *“Game-based learning combines engagement and motivation with learning objectives, allowing students to explore, practice, and understand concepts through play.”* Artinya, pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberi ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri. Game edukatif sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Alfa yang cenderung menyukai aktivitas interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan menggunakan platform Canva, yaitu aplikasi desain berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai konten

pembelajaran digital, termasuk presentasi interaktif dan game edukatif sederhana (Maulida & Puspitasari, 2025). Canva menyediakan fitur untuk menambahkan teks, gambar, animasi, tombol interaktif, serta audio naratif, sehingga memungkinkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbantuan suara yang menarik dan mudah digunakan. Fitur-fitur tersebut mendukung prinsip pembelajaran multimedia menurut Mayer (2009), yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual dan auditori agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik melalui media.

Sebagai landasan dalam memperkuat kajian ini, beberapa peneliti terdahulu telah menelaah efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zunidar, Z., & Suwandi (2025) dalam artikel *“The Influence of Wordwall Learning Media and Learning Interest on Learning Outcomes”*, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan secara kuantitatif pada peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game dibandingkan konvensional. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 56,31 meningkat menjadi 87,50 sedangkan nilai rata-rata postesest kelas control 81,48 yang artinya terdapat peningkatan 31,19 poin pada kelas eksperimen. Menurut Delson Y. Nenotek., et al (2025) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif setelah penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif terhadap 40 peserta didik kelas IV SDN Sukorame dengan hasil rata-rata pretest 59,75 dan rata-rata posttest 66,1 yang artinya terdapat peningkatan rata-rata sebesar 6,35 poin. Menurut (Nurfajriani A., dkk. (2025) secara keseluruhan

aktivitas belajar peserta didik meningkat rata-rata sekitar 31% - 47% setelah penerapan media pembelajaran berbasis permainan digital. Menurut (Riyadi, S., dkk.(2025) menunjukkan hasil belajar secara signifikan dengan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 63, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 82 sedangkan rata-rata nilai pretest kelas control 69, nilai rata-rata posttest kelas control 74 artinya terdapat peningkatan 19 poin dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang telah ditemukan dapat disimpulkan bahwa media game edukatif memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Namun, Sebagian peneliti masih menitik beratkan pada penggunaan game edukatif secara umum tanpa mengintegrasikan karakteristik pembelajaran generasi Alfa yang sangat dekat dengan teknologi visual dan interaktif. Padahal, dalam konteks generasi Alfa yang lahir dan tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital, pembelajaran berbasis media interaktif yang kaya unsur visual menjadi semakin relevan untuk mengoptimalkan daya serap informasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Generasi ini cenderung memiliki ketergantungan tinggi terhadap perangkat digital, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu memfasilitasi gaya belajar visual dan interaktif yang mendukung peningkatan hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media Game Edukatif SIGAP (Seru Ingat G30S/PKI) Materi Sejarah G30S/PKI pada Peserta Didik Generasi Alfa Era Gadget di SDN Keleyan 1 Socah” sebagai upaya menghadirkan

inovasi pembelajaran yang interaktif, adaptif terhadap karakteristik peserta didik masa kini, serta relevan dengan tantangan pendidikan di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media game edukatif SIGAP materi sejarah G30S/PKI pada peserta didik generasi alfa era *gadget* di SDN Keleyan 1 Socah ditinjau dari hasil validasi ahli media, ahli desain, ahli materi?
2. Bagaimana kepraktisan media game edukatif SIGAP materi sejarah G30S/PKI pada peserta didik generasi alfa era *gadget* di SDN Keleyan 1 Socah ditinjau dari angket respon guru dan peserta didik?
3. Bagaimana keefektifan media game edukatif SIGAP materi sejarah G30S/PKI pada peserta didik generasi alfa era *gadget* di SDN Keleyan 1 Socah ditinjau dari hasil tes dan observasi penggunaan media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan pada latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media game edukatif SIGAP materi sejarah G30S/PKI pada peserta didik generasi alfa era *gadget* di SDN Keleyan 1 Socah.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media game edukatif SIGAP materi sejarah G30S/PKI pada peserta didik generasi alfa era *gadget* di SDN Keleyan 1 Socah.

3. Untuk mengetahui keefektifan media game edukatif SIGAP materi sejarah G30S/PKI pada peserta didik generasi alfa era *gadget* di SDN Keleyan 1 Socah.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media game edukatif SIGAP yang akan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Sejarah G30S/PKI. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Media pembelajaran ini berbentuk game edukatif interaktif yang dikembangkan menggunakan Canva Ai.
2. Game edukatif SIGAP disajikan dengan gambar dan warna yang menarik.
3. Memiliki unsur visualisasi gambaran yang menarik dan konkret.
4. Game edukatif SIGAP dapat diakses melalui tautan (link) yang dapat dibuka di smartphone, laptop, atau proyektor dengan koneksi internet.
5. Media ini terbatas pada materi Sejarah G30S/PKI di kelas IV SD.
6. Media ini dilengkapi dengan fitur navigasi interaktif yang memungkinkan peserta didik memilih jawaban, berpindah halaman, dan mendapatkan umpan balik secara langsung.
7. Media SIGAP dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik generasi Alfa, yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan visual interaktif.

E. Batasan penelitian

Pembatasan penelitian dilakukan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran dari pokok permasalahan yang diteliti. Dengan adanya

pembatasan ini, penelitian diharapkan menjadi lebih fokus, terarah dan mudah dalam proses analisis serta pembahasan hasilnya. Adapun Batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media game edukatif menggunakan platform Canva, bukan pada perbandingan efektivitas dengan media pembelajaran lainnya.
2. Materi yang dikembangkan dibatasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD dengan topik “Menganalisis Sejarah Masyarakat di Lingkungan Sekitar”, yang mencakup submateri peristiwa G30S/PKI.
3. Produk yang dihasilkan hanya diujicobakan pada satu sekolah, yaitu SDN Keleyan 1 Socah, dengan subjek peserta didik kelas IV.
4. Uji keefektifan media pembelajaran hanya diukur melalui ranah kognitif.

Dengan pembatasan tersebut, diharapkan penelitian ini lebih terarah dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik generasi Alfa dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di sekolah dasar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital interaktif, khususnya media game edukatif SIGAP

yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik generasi Alfa di era gadget.

2. Manfaat Praktis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital interaktif, khususnya media *game* edukatif SIGAP yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik generasi Alfa di era gadget.

- a. Guru: Sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik generasi digital.
- b. Peserta Didik: Meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
- c. Sekolah: Menjadi bahan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Peneliti Lain: Sebagai acuan atau re/ferensi dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran serupa pada materi atau jenjang lain.

G. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi suatu penafsiran yang berbeda mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, diperlukan suatu definisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Segala bentuk alat, sumber, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif (Arsyad, 2022).

2. Game Edukasi

Game edukatif adalah permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, di mana unsur hiburan dan pendidikan digabungkan agar peserta didik dapat belajar secara menyenangkan dan bermakna (Hendrawan et al., 2023).

3. Canva

Platform Canva, yaitu aplikasi desain berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai konten pembelajaran digital, termasuk presentasi interaktif dan game edukatif sederhana (Maulida & Puspitasari, 2025)

4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah pola perilaku yang terjadi pada ranah berpikir Nugraha (2025).

5. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial berdasarkan bahan ajar geografi, ekonomi, sosialisasi, antropologi, administrasi public, dan Sejarah (Fairuz et al., 2023).

6. Generasi Alfa

Generasi yang lahir mulai tahun 2010 ke atas, yang tumbuh dalam lingkungan digital dan sangat akrab dengan teknologi seperti gawai, internet, serta media sosial (Darwati et al., 2025)