

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal penting yang merupakan suatu hak dan kewajiban setiap warga negara baik melalui pendidikan formal, informal, maupun non formal. Pendidikan memfokuskan pada kegiatan belajar mengajar (transfer ilmu) (Ahdar & Musyarif, 2021:108). Mengajar yaitu mengkomunikasikan suatu pokok materi tertentu kepada seseorang atau sekelompok siswa dengan maksud agar mereka mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan oleh guru kepadanya (Magdalena et al., 2021:314). Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya (Kurniawati & Ahmad, 2018:115).

Menurut Kamal et al., (2020:268) Pendidikan menjadi salah satu investasi emas bagi generasi penerus bangsa. Di era *industry 5.0* yang mengharuskan generasi bangsa untuk terus merevisi yang menjadi kekurangan individu, sehingga dapat memenuhi tuntutan zaman. Hal ini selaras dengan penelitian Ainia, (2020:95) yang mengatakan bahwa dengan pendidikan diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif yang dapat melakukan perubahan tatanan kehidupan bangsa menjadi lebih baik. Tantangan di era transisi 5.0 banyak terjadi perubahan dari segi aspek kehidupan yang semakin bergantung pada teknologi. Sudah tidak menjadi hal baru bahwasannya pendidikan saat ini juga banyak yang bergantung pada teknologi terutama pada alat penunjang pendidikan seperti media pembelajaran.

Teknologi dan pendidikan menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan media pembelajaran kian semakin berkembang. Saat ini sudah banyak teknologi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik, contohnya pemanfaatan teknologi *game edukasi* sebagai media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara kontekstual dan terkesan menarik. Dengan bantuan media

pembelajaran yang menarik, akan memicu rasa penasaran siswa dan rasa ingin tahunya untuk memahami materi pelajaran. Berkaitan dengan *game edukasi*, *game edukasi* merupakan ikatan antara fisik permainan dengan kegiatan siswa dalam metode pembelajaran, namun interaksi yang terjalin dapat menjadi hubungan yang negatif ketika permainan yang tidak mendidik (tidak mengandung nilai *edukasi*) justru dapat membuat proses pembelajaran menurun. Oleh karena itu perlu dikembangkan permainan yang bersifat mendidik tetapi tidak menekan faktor kebahagiaan dalam permainan. Sehingga siswa bisa merasa *enjoy* saat bermain *game edukasi* tersebut. Alasan menggunakan *game edukasi* dalam proses pembelajaran bahwa pada dasarnya *game edukasi* menggabungkan antara belajar dan bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Yulianti & Ekohariadi, 2020:528).

Nurfadhillah et al., (2021:244) mengemukakan bahwa, media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan rangsangan stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Supriyono, (2018:45) menjelaskan media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efektif dan efisien. Terkait dengan *efektivitas* penggunaan media pembelajaran, Nurfadhillah et.al, (2021:245) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan daya tarik siswa untuk belajar, dan membangkitkan nalar yang teratur secara *sistematis*. Sebagai guru yang mengikuti era teknologi global selain harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan, guru juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang ada untuk dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum merdeka.

Pada saat ini tingkat satuan sekolah dasar di Indonesia sudah menggunakan kurikulum merdeka. Berdasarkan sumber dari Kemendikbudristekdikti, (2022:3) tentang Permendikbud no. 56 tahun 2022 menyebutkan bahwa kurikulum merdeka adalah pedoman penerapan kurikulum dalam rangka penyempurna kurikulum sebelumnya. Sistem pelaksanaan kurikulum merdeka lebih *fleksibel*, dimana guru diberi

kebebasan untuk mengembangkan pembelajaran. Guru bebas mengekspresikan keahliannya dalam mengajar. Akan tetapi disini guru justru dituntut untuk lebih kreatif dan banyak menggunakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji penelitian adalah SD Negeri 4 Kedungcino yang sudah menerapkan kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 29 September 2023 dengan guru kelas V terdapat permasalahan pada hasil belajar siswa muatan IPAS. Setelah ditelusuri lebih lanjut dilihat dari segi pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru mengaku hanya melanjutkan dari materi sebelumnya. Kemudian dari segi metode pembelajaran yang digunakan guru lebih sering menggunakan metode ceramah menjelaskan materi yang ada di buku paket dan LKS. Selain itu guru juga hanya berfokus pada penyampaian hafalan sehingga membuat *mindset* siswa sudah berpikir bahwa IPAS merupakan mapel yang banyak hafalan dan membosankan. Dari hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas dan kurang bervariasi. Sese kali guru hanya menggunakan media *youtube* sebagai sarana informasi tambahan untuk siswa. Alasan guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran adalah kurangnya anggaran dan pengetahuan untuk membuat media yang menarik. Padahal dengan adanya bantuan teknologi, sebenarnya masih banyak media pembelajaran yang hemat biaya, seperti media berbasis *digital web* atau *game edukasi* yang juga dapat menarik minat siswa untuk belajar, dan nantinya juga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kemudian beberapa siswa saat dilakukan wawancara juga mengatakan kurang menyukai mapel IPAS karena materinya yang dianggap telalu banyak dan kurangnya penggunaan media yang bervariasi membuat siswa merasa bosan. Hal itu juga yang menjadikan hasil belajar siswa terbilang cukup rendah. Berdasarkan persoalan tersebut, keterbatasan penggunaan media pembelajaranlah yang sebenarnya menjadi pemicu rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil penilaian sumatif pada UTS semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Dari

21 siswa hanya 5 (24%) siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sedangkan 16 (76%) siswa yang lainnya masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hal tersebut, keterbatasan dalam penggunaan media menjadi masalah utama yang perlu diperhatikan. Terlebih dalam mendukung penyampaian materi IPAS yang dianggap membosankan karena terlalu banyak materi, media yang digunakan harus bisa menarik respon siswa untuk mengesampingkan *mindset* siswa bahwa mapel IPAS itu membosankan. Padahal dalam Kepmendikbudristek (2022:3) telah dijelaskan penerapan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih media mengembangkan media yang efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori menurut Muhtar, (2020:22) bahwa sebagai guru yang berkompoten, guru tidak hanya dituntut untuk kreatif dalam menggunakan media pembelajaran namun juga harus mampu mengembangkan media pembelajaran tersebut. Namun pada kenyataannya dari hasil obeservasi dan wawancara di atas, menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media yang kreatif dalam pembelajaran. Guru hanya menggunakan sumber dari buku siswa dan LKS. Selain itu proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada *stimulus* media pembelajaran membuat siswa kurang tertarik dan merasa bosan sehingga berakibat pada hasil belajar siswa yang terbilang rendah dengan rata-rata masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Mengacu pada permasalahan yang ada, solusi yang dapat dilakukan di sini adalah penggunaan media harus lebih ditekankan. Media yang digunakan bisa berupa media berbasis teknologi maupun media konkret. Menurut Habib et al., (2020:40) pemanfaatan teknologi (multimedia) dalam proses pembelajaran selain dapat menarik minat siswa untuk belajar juga mempermudah guru dalam penyampaian konsep pembelajaran. Karena dengan adanya multimedia siswa tidak hanya dapat melihat media secara langsung namun juga dapat mendengar sehingga dapat membantu siswa menyerap lebih banyak informasi dengan baik. Kemudian mengenai media konkret

menurut Mutoharoh, (2018:5) menjelaskan bahwa media pembelajaran konkret merupakan alat pembelajaran sebagai penyalur informasi yang sifatnya nyata, dapat dilihat, dipegang, dan digunakan oleh siswa secara langsung. Menurut Wijaya et al., (2021:581) media pembelajaran konkret merupakan benda nyata yang dapat menarik minat siswa serta membantu siswa memperoleh pengalaman secara nyata demi tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran.

Namun dilihat dari permasalahan kurangnya penggunaan media di kelas V SD N 4 Kedungcino diakibatkan oleh kurangnya pengetahuan guru dan anggaran yang dimiliki, media pembelajaran berbasis teknologi lebih cocok dan efisien digunakan jika dibandingkan dengan media konkret. Selain hemat biaya, media berbasis teknologi biasanya lebih menarik digunakan untuk siswa. Contohnya media pembelajaran *game edukasi* berbasis *digital web*. Menurut Latif et al., (2021:809) mengatakan bahwa, penggunaan *game edukasi* merupakan cara yang tepat untuk membentuk suasana dalam proses pembelajaran, karena jika dibandingkan dengan media visual lainnya *game edukasi* dianggap memiliki poin unggul. Selain itu kelebihan dari *game edukasi* yaitu dapat menarik respon pemain (siswa) untuk pro aktif dalam menentukan hasil akhir dari games tersebut.

Kemudian menurut Welong et al., (2022:204) menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *digital web* sangat cocok diterapkan karena didalamnya yang mengandung unsur multimedia seperti animasi, gambar, dan audio secara *komprehensif* dapat menarik perhatian dan pemahaman siswa. Selain itu siswa dan guru juga dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis *digital web* dimana siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun dapat mengakses *website* media pembelajaran tersebut. Kemudian disini guru juga diperbantukan dalam membangun suasana kelas yang lebih menarik dan modern dengan media pembelajaran berbasis *digital web*.

Dengan demikian sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan media peneliti menawarkan adanya pengembangan media baru dengan memanfaatkan teknologi yaitu *game edukasi* berbasis *digital web*. Media yang ditawarkan berupa media TESBOM

(TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web*. Pada dasarnya permainan teka-teki silang (TTS) bertujuan untuk mengasah kemampuan mengingat seseorang. Seperti pada umumnya permainan teka-teki silang (TTS) berisi kotak-kotak kosong yang saling berkaitan. Terdapat pertanyaan yang jawabannya harus disesuaikan dengan kotak-kotak kosong yang tersedia. Selain permainannya yang mengasah otak, permainan ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk menjawabnya. Berbeda dengan teka-teki silang (TTS) biasanya, pengembangkan media teka-teki silang (TTS) yang biasanya berbasis media cetak dikembangkan dalam bentuk *game edukasi online* berbasis *digital web*, dimana peneliti juga menambahkan fitur-fitur multimedia di dalamnya yang tentunya berbeda dengan permainan teka-teki silang (TTS) berbasis *online* lainnya. Disini Peneliti ingin meneliti apakah media *game edukasi* TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* ini efektif untuk digunakan dan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu yang menjadikan teka-teki silang (TTS) sebagai subjek dalam penelitiannya dan sekaligus mendukung penelitian ini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Hasmarlina, (2023) Rata-rata hasil yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan kriteria sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan media teka-teki silang (TTS) berbasis *digital* dianggap layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tingkat sekolah dasar.

Selain itu penelitian lain yang mendukung penelitian ini juga dilakukan oleh Pratiwi, (2022) Hasil yang didapatkan dari uji ahli isi, ahli desain, dan ahli media mendapatkan kriteria sangat layak. Kemudian dari hasil uji efektivitas, diperoleh bahwa *pretest* memiliki rata-rata skor 60,37 dengan kualifikasi sedang, dan *posttest* memiliki rata-rata skor 73. Oleh karena itu, media pembelajaran teka-teki silang interaktif ini valid dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan di dukung oleh pendapat beberapa ahli dan diperkuat dengan penelitian terdahulu, oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengkaji permasalahan yang ada melalui penelitian pengembangan

(R&D) dengan judul “Pengembangan Media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) Berbasis *Digital Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPAS Kelas V SD N 4 Kedungcino”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana validitas media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* pada muatan IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 4 Kedungcino?
- 1.2.2 Bagaimana respon siswa terhadap media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* pada muatan IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 4 Kedungcino?
- 1.2.3 Apakah media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* pada muatan IPAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 4 Kedungcino?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian tentunya diharapkan akan mencapai suatu tujuan, berikut adalah tujuan dari penelitian pengembangan:

- 1.3.1 Menguji validitas media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* pada muatan IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 4 Kedungcino?
- 1.3.2 Mengkaji respon siswa terhadap media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* pada muatan IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 4 Kedungcino?
- 1.3.3 Menguji keefektifan media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* pada muatan IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 4 Kedungcino?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini, maka hasil penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *game edukasi* berbasis *digital web* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media ini antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembacanya secara teoretis terkait pengembangan media teka-teki silang berbasis *digital web* pada mapel IPAS di kelas V SD N 4 Kedungcino.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *game edukasi* TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* maka respon dan minat belajar siswa akan meningkat sehingga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *game edukasi* TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web*, dapat meningkatkan keaktifan dan keterampilan intelektual siswa.
3. Media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* dapat menjadi pengalaman baru untuk siswa dalam proses pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi Guru:

1. Dengan adanya media pembelajaran *game edukasi* TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web*, dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan pada mata pelajaran IPAS.
2. Dengan adanya media pembelajaran *game edukasi* TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web*, guru dapat menarik perhatian siswa dan memfokuskan siswa pada materi.

3. Dengan adanya media pembelajaran *game edukasi* TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web*, guru dapat menambah *skill* dalam mempersiapkan pembelajaran di era kurikulum merdeka.

1.4.2.3 Bagi Sekolah:

Menambah sarana pendidikan baru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sebelumnya. Ditambah dengan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang berpedoman pada proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi tingkat satuan pendidikan, pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, efektif dan inovatif serta juga diiringi dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran *game edukasi* teka-teki silang berbasis *digital web* ini dapat menjadi salah satu media yang dapat diterapkan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini fokus pada apa yang akan diteliti yaitu desain pada pengembangan media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* yaitu dengan adanya penambahan slide pendahuluan, petunjuk penggunaan, apersepsi, tujuan pembelajaran, materi, dan arena TTS. Berikut adalah ruang lingkup pada penelitian ini:

- 1.5.1 Ruang lingkup pada penelitian ini merupakan batasan penelitian agar pembahasan penelitian ini terlaksana di SD N 4 Kedungcino, Kabupaten Jepara.
- 1.5.2 Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 4 Kedungcino, Kabupaten Jepara.
- 1.5.3 Materi pembelajaran yang akan dikembangkan pada media TESBOM (TTS *Blanded Of Matter*) berbasis *digital web* yaitu Bab 5, Topik A, Muatan Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) dengan materi pernapasan pada manusia.
- 1.5.4 Variabel pada penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) pada siswa kelas V SD N 4 Kedungcino, Kabupaten Jepara.

1.6 Definisi Operasional

- 1.6.1 Teka-teki silang merupakan permainan mengisi kotak-kotak kosong sesuai dengan jawaban pada clue soal yang diberikan. Dengan mengerjakan teka-teki silang, dapat mengasah otak bagi para pemainnya. Pada pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran teka-teki silang (TTS) ini digunakan dalam pembelajaran mapel IPAS. Teka-teki silang (TTS) yang dikembangkan peneliti dibuat dengan perbantuan APK *Wordwall*. Dimana dengan perbantuan APK *Wordwall* peneliti dapat memodifikasi fitur yang termuat dalam media Teka-teki silang (TTS) yang telah dikembangkan.
- 1.6.2 Penggunaan teknologi *digital web* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menjadikan penyerapan materi oleh siswa dapat berlangsung dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Pemanfaatan media berbasis *digital web* menjadi salah satu peluang bagi guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Di samping itu, pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, dengan menambahkan gambar dan fitur yang menarik dalam sebuah program media pembelajaran berbasis *digital web* dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan lebih efektif, modern, dan menyenangkan.
- 1.6.3 Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, materi yang digunakan adalah materi pernapasan pada manusia. Pernapasan pada manusia merupakan materi yang paling dekat dengan siswa. Karena dalam tubuh siswa sendiri juga mengalami mekanisme pernapasan. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggabungkan materi dengan media teka-teki silang (TTS) menjadi satu media, dimana materi di letakkan di dalam media dengan tujuan siswa bisa mempelajari materi secara mandiri sebelum mengerjakan permainan teka-teki silang (TTS) dalam satu link *web* media.
- 1.6.4 Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam upaya melihat keberhasilan belajar peserta didik. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam

proses pembelajaran, hal itu dikarenakan dengan melihat hasil belajar guru menjadi tau seberapa tingkat perkembangan pengetahuan yang telah ditempuh siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran selanjutnya. Pada penelitian yang dilakukan peneliti, hasil belajar yang ditekankan adalah hasil belajar *kognitif* siswa, karena melihat dari hasil penilaian sumatif siswa masih tergolong rendah.



