

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek universal kehidupan manusia yang mengembangkan potensi individu melalui komunikasi dua arah: guru sebagai fasilitator pembelajaran dan siswa sebagai agen pembelajaran. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 mengatur bahwa fungsi pendidikan nasional adalah menumbuhkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai tujuan. menjadi warga negara yang beriman dan mengabdikan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa yang berbudi luhur, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.¹

Pada pelaksanaan tujuan pendidikan terdapat beberapa permasalahan di lapangan, salah satunya di MI Mifatahul Huda Ngreco. Hasil wawancara dengan Ibu Nur Laili, S. Si selaku guru kelas IV menunjukkan adanya hambatan yang dihadapi siswa adalah kurangnya minat belajar yang terlihat dari sikap siswa di kelas, berbicara sendiri, bermain, bahkan tertidur. Oleh karena itu, siswa sering tidak mendengarkan guru ketika menjelaskan materi. Selain itu, permasalahan yang teridentifikasi adalah kurangnya perhatian yang diberikan siswa terhadap mata pelajaran IPAS khususnya materi yang berkaitan

¹Uu Ri, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. https://Peraturan.Bkpm.Go.Id/Jdih/Userfiles/Batang/Uu_20_2003.Pdf

dengan keanekaragaman budaya, terutama kebudayaan Jawa. Guru kelas IV mengatakan siswa masih kesulitan memahami materi dan membedakan budaya Jawa di lingkungannya.

Berdasarkan wawancara diperoleh temuan bahwa guru kurang memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang belajar siswa saat memberikan materi, sehingga mengakibatkan siswa tidak dapat konsentrasi terhadap materi yang diberikan oleh Guru. Guru mengajar hanya menggunakan metode pembelajaran tradisional, yaitu ceramah dengan bantuan LKS dan gambar pada LKS. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan sebuah inovasi yang dapat meningkatkan konsentrasinya dalam belajar.

Saat ini dunia ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat sehingga memberikan dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan teknologi media yang semakin berkembang dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, semangat belajar, rasa ingin tahu dan kreativitas, sehingga akan berdampak positif bagi perkembangan siswa. Sutirman dalam Norma Dewi (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat grafis, fotografi atau elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Pengembangan media pembelajaran ini mengikuti syarat dan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran akan dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.²

² *Ibid*, 56-58

Pembelajaran yang saat ini berlangsung lebih menekankan pada pembelajaran yang konvensional seperti melalui metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan model pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan, Sebagaimana model pembelajaran yang diterapkan pada MI Miftahul Huda. Sebelumnya peneliti telah melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas MI Miftahul Huda khususnya di kelas IV. Hasilnya diketahui bahwa banyak peserta didik yang terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran. Mereka lebih sering mengobrol dengan teman sebangku mereka dan bermain sendiri. Mayoritas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merasa bosan hingga perhatiannya teralihkan dan kurang menarik karena pembelajaran hanya dilakukan menggunakan buku dan LKS saja. Guru hanya memberikan penjabaran materi dari buku dengan metode ceramah serta sedikit memberikan tambahan catatan untuk menambah materi dari buku yang sudah ada.

Metode ceramah membatasi siswa dalam mengungkapkan ekspresi dan kontribusi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut tidak sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang kini menjadi pedoman utama proses pembelajaran pada sistem Pendidikan Indonesia. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa kurikulum merupakan serangkaian panduan pelaksanaan proses pembelajaran yang digunakan untuk mengejar tujuan dari kegiatan dari Pendidikan yang memuat segala bentuk materi, bahan ajar, tata cara pelaksanaan, dan target akhir pembelajaran.³ Nadiem Makarim selaku Menteri Kemendikbudristek mencetuskan kurikulum Merdeka yang mengharuskan kemandirian peserta

³UU RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. https://Peraturan.Bkpm.Go.Id/Jdih/Userfiles/Batang/UU_20_2003.Pdf

didik dalam proses pembelajaran. Pada konsep ini peserta didik lebih dituntut untuk dapat berkembang dan mengeksplor segala hal yang mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan diri secara inovatif dan efisien. Pada kurikulum ini terdapat banyak perubahan-perubahan yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di segala jenjang pendidikan. Salah satu contohnya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi subjek muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam-Sosial). Subjek tersebut diperuntukkan untuk peserta didik pada jenjang sekolah dasar khususnya kelas 1 dan 4.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan organisme sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Tujuan pembelajaran IPA dan IPA di SD/MI adalah membantu siswa memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan, membimbing siswa berpikir kritis dan logis, memecahkan masalah dan pandai berinteraksi sosial, serta menanamkan kesadaran sosial. dan nilai-nilai kemanusiaan yang dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dari skala kecil hingga besar.⁴

Materi yang diangkat dalam penelitian ini ialah materi keagamaan budaya. Tujuan dari materi tersebut adalah untuk mengenalkan keragaman

⁴ Arin Tentrem Mawati, et al., *Strategi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021) 74

budaya Indonesia pada peserta didik secara komprehensif. Tidak hanya budaya salah satu suku saja, akan tetapi keseluruhan budaya yang ada di Indonesia.. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan konsep tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif sehingga memudahkan siswa untuk mengenali sekaligus membedakan karakteristik masing-masing budaya Indonesia. Pemanfaatan media pembelajaran dengan tepat dapat membantu peningkatan daya tangkap siswa terhadap materi. Selain itu dapat pula merangsang semangat dan antusiasme siswa di kelas, sehingga siswa dapat proaktif melibatkan diri selama kegiatan belajar berlangsung.

Pada konsep kurikulum merdeka siswa selaku peserta didik diberikan kebebasan dalam berekspresi, berinovasi, berpikir kreatif dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran dari guru. Oleh sebab itu diperlukan adanya media atau perantara untuk menstimulus minat dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang beragam dapat memudahkan penyampaian materi pelajaran dan mempercepat pemahaman siswa terhadap informasi dari guru. Akan tetapi ketersediaan media pembelajaran akan tetap sia-sia apabila tidak dapat digunakan dengan tepat. Observasi peneliti di MI Miftahul Huda memberikan suatu pemahaman jika pemanfaatan media pembelajaran juga perlu ditingkatkan dan dioptimalkan. Keberadaan ruang multimedia yang memuat beberapa komputer sebagai media pembelajaran tidak dipergunakan sebagaimana mestinya. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya pengaplikasian media sebagai

sumber belajar secara tepat guna.⁵ Sangat disayangkan apabila peserta didik tidak dapat memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri melalui pemanfaatan fasilitas yang tersedia.

Multimedia sendiri diartikan sebagai kombinasi dari beberapa media secara terpadu dan sinergis melalui sebuah komputer atau peralatan elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.⁶ Multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, video, grafik dan audio, serta dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan memakai media elektronik seperti laptop dan komputer. Pengembangan aplikasi multimedia yang menarik, diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan belajar.

Salah satu jenis multimedia pembelajaran adalah *game* interaktif. Definisi dari *Game* interaktif adalah jenis permainan yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara aktif dengan elemen-elemen dalam permainan, seperti karakter, lingkungan, atau objek, dan mengambil keputusan yang memengaruhi alur cerita atau hasil permainan⁷. *Game* interaktif adalah jenis permainan yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara aktif dengan elemen-elemen dalam permainan, seperti karakter, lingkungan, atau objek, dan mengambil keputusan yang memengaruhi alur cerita atau hasil

⁵ Masykur, R., Aulia, L.R., & Sugiharta, I. (2018). Microsoft Powerpoint Pada Aplikasi Android Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis, *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*. 6(2), 265-273.

⁶ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta, Uny Press, 2017) 2

⁷ Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, Titin Titin, And Neuwidia Nuzul Putri. "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)* 8.1 (2020): 141-151.

permainan⁸. Permainan ini sering kali dirancang untuk menyediakan pengalaman yang lebih terlibat dan dinamis daripada permainan non-interaktif atau bentuk hiburan lainnya.

Karakteristik *game* interaktif meliputi Pemain memiliki kendali atas tindakan karakter atau objek dalam permainan. Siswa dapat merespons terhadap tantangan, menyelesaikan teka-teki, atau membuat pilihan yang memengaruhi perkembangan cerita. *Game* interaktif dalam pendidikan tidak hanya tentang bersenang-senang, tetapi juga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Beberapa *game* interaktif memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan sesama siswa.

Selain memanfaatkan dunia internet yang telah menyediakan materi yang diinginkan oleh siswa, seorang guru juga perlu mengembangkan media tersendiri guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif sebagai alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa agar dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi. Pada kajian ini, peneliti akan mengembangkan media audio visual berbasis *game*. Melihat tumbuh kembang anak pada saat ini multimedia *game* interaktif “Petualangan Si Thole” terlihat dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya multimedia berbasis *game* interaktif “Petualangan Si Thole” pembelajaran diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, yaitu penelitian Penelitian Dewi et al. (2023) bahwa hasil

⁸ Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, Titin Titin, And Neuwidia Nuzul Putri. "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)* 8.1 (2020): 141-151.

efektivitas media memperoleh t-hitung sebesar 21,34 dan t-tabel sebesar 1,67 pada taraf signifikansi 5%, pengembangan media interaktif berbasis *games-quiz* layak dan efektif untuk bisa diterapkan muatan IPAS kurikulum merdeka untuk kelas IV SD. Andina et al. (2022) menyatakan bahwa media *game* interaktif elektronik berbasis *QuizWhizzer* pada subtema usaha pelestarian lingkungan yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi di kelas V SDN Cikutamahi 01. Penelitian Sakdah et al. (2022) bahwa media kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia Kabupaten Simalungun. Penelitian Azizatunnisa et al. (2022) bahwa hasil uji coba pengguna 93% untuk tahap *one to one* dan 97% untuk tahap *small group*, hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ini termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik (SB)” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Multimedia Berbasis Game Interaktif “Petualangan Si Thole” Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Di Mi Miftahul Huda Ngreco** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pendidik bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di MI Mifathul Huda Ngreco Kediri?
2. Bagaimana kelayakan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri?
3. Bagaimana keefektifan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri?
4. Bagaimana pemahaman siswa kelas IV setelah pengembangan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya?

C. Tujuan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini, adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di MI Mifathul Huda Ngreco Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri.

3. Untuk mengetahui keefektifan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri.
4. Untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV setelah pengembangan *game* interaktif “Petualangan Si Thole” mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan di dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk dari media pembelajaran multimedia berbasis *game* interaktif “Petualangan Si Thole” dibuat untuk peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco.
2. Materi yang dipaparkan dalam pembuatan multimedia berbasis *game* interaktif “Petualangan Si Thole” berupa keragaman budaya.
3. Dibuatnya *game* interaktif “Petualangan Si Thole” agar mempermudah peserta didik mencapai efektifitas belajar yang bertujuan mencapai capaian pembelajaran pada standar kompetensi keragaman budaya.
4. Produk yang dibuat berupa *game* interaktif “Petualangan Si Thole” yang berupa permainan yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Multimedia berbasis *game* interaktif “Petualangan Si Thole” ini akan didesain semenarik mungkin dengan menjadikan materi sebagai objek utama, serta memenuhi standar kompetensi dari keragaman budaya sehingga dapat menciptakan kelas yang efektif.

5. Dalam *game* interaktif “Petualangan Si Thole” siswa harus menyelesaikan beberapa tahapan pembelajaran. Kegiatan tersebut berisi materi dan penilaian yang harus diselesaikan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal seperti ini dapat mendorong keterlibatan siswa dan partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran. *Game* diakhiri dengan beberapa penyempurnaan terhadap materi yang disajikan di awal. Dalam *game* interaktif “Petualangan Sitole”, evaluasi pembelajaran secara otomatis terpantau. Selama proses evaluasi, informasi yang salah dan benar akan muncul secara langsung, sehingga memudahkan siswa untuk segera mengetahui hasil yang dicapai dan sangat memudahkan kegiatan belajar mandiri lebih mudah.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Saat ini media yang digunakan sudah menjadi alat dalam kegiatan pembelajaran atau alat mengajar bagi para pendidik. Media pembelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran, tidak hanya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator. Dalam posisi media saat ini, ia akan memberikan solusi atas permasalahan yang coba dipecahkannya. Media pembelajaran mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu, dan pada penelitian mendatang peneliti akan menggunakan media *game* interaktif berbasis “Petualangan Si Thole” untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik meningkatkan pemahaman siswa dengan mengembangkan media *game* interaktif berbasis “Petualangan Si Thole.”.

Pendidikan harus melalui perkembangan setiap tahunnya dengan kebutuhan akan pengembangan pendidikan yang terus berlanjut, dan menarik minat para peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan merupakan hal yang penting untuk membantu meningkatkan pendidikan di nusantara. Dalam mata pelajaran IPA dan IPA, siswa dituntut tidak hanya menjadi siswa yang hanya memahami materi saja, tetapi juga siswa yang peka terhadap permasalahan yang ada disekitarnya, sehingga siswa dapat mempunyai sikap psikologis yang positif untuk memperbaiki segala permasalahan. terjadi pada diri sendiri atau masyarakat sekitar.⁹

Oleh karena itu pentingnya penelitian dan pengembangan antara lain:

1. Dengan media yang beragam diharapkan peserta didik lebih mudah menguasai materi yang tersaji.
2. Dengan media yang beragam pendidik juga mempunyai banyak referensi media, tidak hanya menggunakan media ceramah saja.
3. Penggunaan media yang menarik akan membuat peserta didik menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran seperti media berbasis *game* interaktif.
4. Beragamnya media yang yang diberikan akan memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang diberikan.

⁹ Muhamad Anwar, "Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya Siswa Kelas Iv Sdn Ponggok 1 Blitar" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014) 10

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Media *game* interaktif “Petualangan Si Thole” dalam materi keragaman budaya dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan prestasi peserta didik.
 - b. Adanya media *game* interaktif “Petualangan Si Thole” yang dapat diakses dimana saja mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
 - c. Semakin maraknya penggunaan handphone sangat mendukung penggunaan media *game* interaktif “Petualangan Si Thole” tersebut.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Media yang digunakan berupa *game* pada materi keragaman budaya yang hanya bisa digunakan pada kelas IV.
 - b. Produk yang dikembangkan berupa *game* interaktif yang terbatas pada satu CP.
 - c. Kurangnya peneliti dalam menguasai media yang dibuat.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai multimedia berbasis *game* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sama halnya dengan penelitian terdahulu yang mana penelitian ini masih relevan untuk dilaksanakan.

1. Anance Fransin Presilia Podungge, Iskandar Ladamay, Yulianti, tahun 2022 dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Smart Worm Berbasis

Android Materi IPS Keragaman Rumah Adat di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik untuk bermain sambil belajar, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. *Game* edukasi “smart worm” berbasis android Materi IPS keragaman rumah adat di Indonesia untuk kelas IV SD dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil *post test* yang telah diselesaikan 14 murid mendapat nilai rata-rata 90% dengan hasil sangat efektif, tidak perlu revisi dan telah memenuhi kriteria diatas (KKM) yaitu 75 sesuai ketentuan sekolah maka produk dinyatakan efektif.¹⁰

2. Fatkhil Azizatunnisa, Tunjung Sari Sekaringtyas, Uswatun Hasanah tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dikarenakan adanya pandemik Covid-19, produk ini diuji cobakan hanya pada dua ahli media, satu ahli materi, serta uji pengguna *one to one* dan *small group*. Hasil uji coba ini memperoleh skor rata-rata 97% dari ahli materi, 87% dari ahli media. Hasil uji coba pengguna 93% untuk tahap *one to one* dan 97% untuk tahap *small group*. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ini termasuk ke dalam kategori “Sangat

¹⁰ Anance Fransin Presilia Podungge Dan Iskandar Ladamay, “Pengembangan *Game* Edukasi ‘Smart Worm’ Berbasis Android Materi Ips Kergaman Rumah Adat Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar” 6 (November 2022).

Baik (SB)” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” kelas IV Sekolah Dasar.¹¹

3. Desak Putu Agung Yuliana Kasuma Dewi, I Gusti Ayu Tri Agustiana, Ni Wayan Rati tahun 2023 dengan judul “Media Interaktif Berbasis *Games-Quiz* Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka untuk Kelas IV”. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Hasil uji ahli materi 94,64%, hasil ahli desain yakni 95%. Sementara hasil kepraktisan uji coba perorangan adalah 92,23%, uji coba kelompok kecil sebesar 92,02%, uji coba respon siswa 85,54%, dan observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran 94,44%. Hasil efektivitas media memperoleh t-hitung sebesar 21,34 dan t-tabel sebesar 1,67 pada taraf signifikansi 5%. Kesimpulannya, pengembangan media interaktif berbasis *games-quiz* layak dan efektif untuk bisa diterapkan muatan IPAS kurikulum merdeka untuk kelas IV SD.¹²
4. Mutiara Estu Inayah, Arsyi Rizqia Amalia, Astri Sutisnawati tahun 2023 dengan judul “Media Pembelajaran MUTIVI Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SD Islam Al-Azhar 07 Sukabumi menggunakan MULTIVI dengan model penelitian ADDIE yang diyakini tahap-tahap model ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Berdasarkan analisis data rata-rata penelitian ahli media sebesar 97% dengan kategori “sangat

¹¹ Fatkhil Azizatunnisa, Tunjungsari Sekaringtyas, Dan Uswatun Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah” 6, No. 1 (T.T.).

¹² Desak Putu Agung Yuliana Kasuma Dewi, “Media Interaktif Berbasis *Games-Quiz* Materi Tumbuhan Muatan Ipa Kurikulum Merdeka Untuk Kelas Iv,” *Educatio* 18, No. 1 (30 Juni 2023), <https://E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Edc/Article/View/18656>.

baik”, penelitian ahli materi sebesar 97% dengan kategori “sangat baik”, penilaian respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori “sangat layal”. Sehingga pembelajaran MULTIVI memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹³

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

Judul	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan Game Edukasi Smart Worm Berbasis Android Materi IPS Keragaman Rumah Adat di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Pengembangan media game edukasi	Materi yang digunakan hanya keragaman rumah adat di Indonesia, sedangkan penelitian ini mencakup kegaraman rumah, senjata, pakaian adat di daerah Jawa.
Media Pembelajaran MUTIVI Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar	Pengembangan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mengembangkan multimedia berbasis game - Materi yang digunakan
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar	Pengembangan media game interaktif	Tidak meneliti terkait peningkatan kemampuan pemahaman siswa
Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka untuk Kelas IV	Pengembangan media game interaktif	Materi yang digunakan tentang tumbuhan

¹³ Mutiara Estu Inayah, Arsyi Rizqia Amalia, Dan Astri Sutisnawati, “Media Pembelajaran Mutivi Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, No. 2 (30 Juni 2023): 1108–15.