BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai “proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, potensi karakternya inisiatif baru dan keterampilan yang di miliki dan masyarakat butuhkan. Menurut definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan berasal dari kata “didik”, dengan akhiran “pe” dan akhiran “ang”, sehingga kata ini merujuk pada metode kepemimpinan, cara, atau berarti tindakan. Mengajar dapat diartikan sebagai suatu cara mengubah etika dan perilaku seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dan kedewasaan manusia melalui upaya pengajaran, pembelajaran, penyuluhan, dan pembinaan.¹

Pendidikan adalah kesadaran yang menciptakan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat . Definisi pendidikan yang paling luas adalah kehidupan. Artinya pendidikan adalah segala pembelajaran ilmu pengetahuan yang terjadi di segala tempat dan situasi sepanjang kehidupan dan mempunyai dampak positif bagi perkembangan individu makhluk hidup. Pendidikan ini berlangsung seumur hidup (*long-life*

¹ Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi, “Pengertian Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Nomor 6 (2022) : 7912.

education). Pendidikan dalam arti luas juga merupakan proses pendidikan, dan pelaksanaan pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dalam lingkungan apa pun. Pendidikan dalam arti sebenarnya adalah ketika seorang guru memberikan pelajaran kepada siswanya. Baik orang dewasa maupun anak-anak diharapkan dapat memimpin dengan memberi contoh, belajar, memimpin, dan meningkatkan etika dan moral, serta menggali pengetahuan individu. Pendidikan yang diberikan kepada peserta didik tidak hanya berdasarkan pada pendidikan formal yang dilaksanakan oleh penguasa saja, namun dalam hal ini peran keluarga dan masyarakat sangat penting, memberikan ruang perkembangan yang menciptakan dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman.²

Pendidikan dipahami tidak hanya sebagai upaya penyampaian informasi dan pengembangan keterampilan, tetapi juga mencakup upaya untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu guna mencapai kehidupan pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan tidak hanya sebagai sarana untuk mempersiapkan kehidupan di masa depan, tetapi juga bagi kehidupan anak yang saat ini sedang mengalami perkembangan menuju tingkat kedewasaan. Pendidikan adalah pembelajaran yang dilalui setiap orang (siswa) agar dirinya (siswa) lebih mudah dipahami, lebih mudah dipahami, lebih dewasa dan menjadikan orang (siswa) berpikir lebih kritis.³ Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk mengembangkan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat atau membantu peserta didik mengembangkan dan

² Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi, Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2022.

³ Abd Rahman BP; Sabhayati Asri Munandar; Andi Fitriani; Yuyun Karlina; Yumriani, "PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN", *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Nomor 1 (2022).

meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, sikap, dan pola-pola perilaku yang akan berguna dalam kehidupan. Itulah hal yang dimaksud. Pendidikan memanusiakan generasi muda. Pendidikan tidak merendahkan harkat dan martabat manusia, tetapi justru meningkatkan dan memperkaya kualitas, hakikat dan martabat manusia. Dengan demikian, pendidikan mempunyai efek memengaruhi daripada menghilangkan, karena tidak ada yang hilang dalam proses pendidikan. Sifatnya hanya mempengaruhi yang buruk ke arah yang baik dan mengembangkan kemungkinan-kemungkinan positif semaksimal mungkin sesuai potensinya.⁴

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh seluruh orang. Tanpa pendidikan, manusia tidak dapat berkembang secara moral dan perilaku. Setiap orang membutuhkan pendidikan. Pendidikan menyangkut upaya sadar pendidik untuk mengarahkan tingkat perkembangan fisik dan mental peserta didik sehingga terbentuk kepribadian kunci. Proses pembelajaran mempunyai unsur kunci pembelajaran. Komponen pembelajaran merupakan sistem yang saling bergantung dalam hal dukungan antara satu komponen dengan komponen lainnya. Komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, materi atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar, dan penilaian. Integrasi yang harmonis antar komponen sangat penting untuk mencapai pembelajaran kreatif yang berkualitas.⁵

⁴ Fauziah Nasution, Lili Yulia Anggraini, Khumairani Putri, Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa, *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2022.

⁵ Rizka Septien Nur Anggraini, Septiana Purwaningrum, Pengembangan Media Kotak Kincir Raksasa (Kocirsa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips Materi Gaya Kelas IV Di MI Ar-Rahman Parengan Mojokerto, *Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri*, 2024.

Perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan pendidikan yang ada di negara kita. Pendidikan selalu menjadi fokus perhatian setiap orang. Saat ini, dunia pendidikan terus menghadapi tantangan untuk beradaptasi dengan standar ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu dengan hadirnya teknologi pendidikan telah berkembang dan menjadi sorotan terpenting dalam dunia pendidikan untuk saat ini, dan hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan bertujuan untuk dijadikan sebagai standar baru. Tujuan lainnya adalah teknologi pendidikan ini membantu siswa mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan pendekatan yang dapat dianggap umum atau terbuka. Teknologi pendidikan saat ini juga memiliki tujuan khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran. Namun, sejauh mana proses dan tolok ukur tujuan tertentu diterapkan pada hasil pendidikan masih belum diketahui. Ada beberapa hal tentang teknologi pendidikan ini yang membuat beberapa perbedaan yaitu hasil dari teknologi yang penting bagi keberhasilan pendidikan hampir mustahil, namun dari sudut pandang lain, teknologi pendidikan ini Ada kemungkinan menunjukkan prosedur dan metode yang bisa diterapkan. Teknologi pendidikan merupakan sebuah teori yang memuat sekumpulan asumsi yang dapat dianggap sebagai gerakan dalam pendidikan, dan bahwa pendidikan masih dilakukan secara sembarangan dan seenaknya, tanpa landasan yang kokoh sesuai dengan preferensi individu jalan. Oleh karena itu, teknologi pendidikan merupakan upaya serius untuk menyempurnakan metode pengajaran dengan menggunakan kaidah-kaidah ilmiah yang telah terbukti

berhasil di bidang lain.⁶ Teknologi dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk mengimbangi perkembangan saat ini. Media teknologi mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran. Perangkat multimedia yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa saat ini berpotensi untuk berkembang menjadi media pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan.⁷

Teknologi pendidikan terdiri dari dua kata yaitu teknologi dan pendidikan. Teknologi berasal dari kata Yunani “teknologi”. Menurut Kamus Webster artinya perlakuan atau penanganan sesuatu secara sistematis, dan *techne* sebagai dasar teknologi artinya seni, teknologi, ilmu pengetahuan atau keahlian, ketrampilan, pengetahuan. Pendidikan sekarang merupakan transfer pengetahuan yang sistematis. Menurut definisi kedua teknologi pendidikan dalam bahasa Inggris (*Norman Beswick's Committee on Educational Technology, Resource-Based Learning*), “teknologi pendidikan” adalah media yang muncul dari revolusi komunikasi dan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dengan mengacu pada guru, sebuah buku, dan dia adalah papan. Dalam pengertian ini, teknologi pendidikan pada hakikatnya adalah suatu bentuk komunikasi yang sangat cepat digunakan dalam pendidikan, namun komunikasi menitikberatkan pada media komunikasi berupa alat-alat teknologi yang disebut dengan “hardware”. Definisi ketiga menurut Prof.Dr. Yusuf Hadi Mi juga berpendapat bahwa teknologi berasal

⁶ Rahmalia Syifa Miasari Cory Indar, Pratiwi, Purwoto, TEKNOLOGI PENDIDIKAN SEBAGAI JEMBATAN REFORMASI PEMBELAJARAN DI INDONESIA LEBIH MAJU, *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, 2022.

⁷ Jaslin Ikhsan Isma Ramadhani Lubis, “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA,” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA 1*, no. 1 (2015): 192–99

dari kata *techne* yang berarti seni, metode, teknik, dan kreativitas yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan kata lain, guru harus mempunyai metode dan keahlian untuk mendidik siswanya.⁸ Dari pendapat di atas, teknologi pendidikan adalah cara yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan dengan menggunakan alat media yang disebut dengan “hardware” atau yang lebih penting lagi rasa senang daripada dipaksa untuk melakukannya.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan pembelajaran merupakan penerapan gaya belajar abad 21 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memungkinkan siswa memahami dan memanfaatkan perkembangan teknologi secara bermakna. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang seimbang juga dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, termasuk hasil belajar di bidang kognitif dan motivasi.⁹ Pemanfaatan teknologi pembelajaran, multimedia interaktif dan permainan edukatif melalui *smartphone* dan *tablet* dapat memberikan dampak positif pada aspek kognitif, metakognitif, emosional dan sosiokultural. Ternyata penggunaan media memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Banyak pendidik yang masih menggunakan cara tradisional dalam mengajar kepada siswanya tanpa memasukkan penggunaan media pembelajaran. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan informasi yang diajarkan pendidik. Interaksi merupakan bagian penting yang harus dikuasai pendidik guna mendukung pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

⁸ M Arif, “Teknologi Pendidikan” (2012): 1-2

⁹ Utami Dian Pertiwi dkk, “Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Abad 21,” *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)* 1, no. 1 (2018): 24–29.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan utama sekolah. Menurut Arif S. Sadiman dan M. Sobry Stikno, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja memanipulasi sumber belajar agar terjadi proses belajar di kalangan siswa. Menurut M. Sobri Stikno karya Iskandar, belajar adalah usaha mengajarkan sesuatu kepada siswa. Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu, berdasarkan interaksi yang terjadi dalam lingkungan pendidikan. Dari beberapa pengertian diatas dapat kita simpulkan bahwa hakikat belajar adalah segala upaya yang dilakukan pendidik agar proses belajar berlangsung di kalangan peserta didik. Secara implisit, pembelajaran melibatkan kegiatan memilih, menentukan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut M. Sobry Stikno, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang peserta didiknya belajar dengan mudah, menyenangkan, dan mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran yang efektif adalah proses yang dapat menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, memerlukan partisipasi dan evaluasi siswa secara intensif. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Bab 1, Pasal 1, Ayat 6 menyatakan: Standar proses pendidikan merupakan standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi.¹⁰

Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah: (1) siswa memahami hubungan konsep sains dengan kehidupan sehari-hari; (2) siswa mengembangkan

¹⁰ Ifan Junaedi, "PROSES PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF", *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, No.2 (2019).

pengetahuan dan gagasan tentang lingkungan alam teknologi untuk membantu mereka memecahkan masalah sehari-hari; dan (4) bagaimana siswa menghargai dan mengeksplorasi alam untuk memahami kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Alasan digabungkannya mata pelajaran IPA dengan IPS sehingga membentuk mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut. 1) Siswa MI/SD mampu melihat segala sesuatu secara holistik dan 2) mampu berpikir secara holistik mengenai perkembangan kemampuan alam dan sosial lingkungan hidup 3) penguatan visibilitas pelajar Pancasila; Perubahan status mata pelajaran IPA yang digabungkan dengan ilmu-ilmu sosial menjadi ilmu-ilmu alam bertujuan untuk memperkuat pengembangan keterampilan kritis bagi seluruh siswa saat ini dan masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyamakan pembelajaran antara satu jenjang dengan jenjang berikutnya. IPA dan IPS yang semula dipisahkan dalam Kurikulum 2013, diubah menjadi IPA sebagai landasan dalam prototipe kurikulum sebelum siswa SMA mempelajari IPA secara terpisah. IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan ilmiah. Tujuan mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat kemampuan siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan ilmu sosial yang lebih kompleks di sekolah menengah. Ketika mempelajari lingkungan, siswa memandang fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling berhubungan. Mahasiswa akan terbiasa mengamati, meneliti dan melakukan kegiatan untuk mengembangkan keterampilan penelitian lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum melanjutkan ke perguruan tinggi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada tingkat MI/SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal ini menjadi dasar untuk mempersiapkan siswa mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks pada tingkat sekolah menengah. Siswa belajar tentang lingkungan hidup dengan memahami fenomena alam dan sosial secara komprehensif, serta terbiasa melakukan kegiatan investigasi seperti observasi dan eksplorasi. Hal ini merupakan landasan yang sangat penting untuk mempelajari lebih dalam konsep IPA dan IPS tingkat sekolah menengah.¹¹

Dari hasil wawancara pada tanggal 10 September 2024 yang dilakukan di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon oleh Bapak Bisri selaku wali kelas IV, peneliti menemukan masalah bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik, namun ditemukan kurang adanya upaya pengembangan game edukasi menarik berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran IPA di kelas IV. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam pemahaman materi IPA terutama materi wujud benda dan perubahannya, terlihat dari hasil rekap nilai ulangan harian hasil belajar sebagian anak yang masih rendah di bawah KKTP yang telah ditentukan yaitu 78, sedangkan sebagian siswa ada yang masih mendapat nilai 20, 30, 40, 50, 60, 70 serta guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Dari 19 siswa terdapat 12 anak belum mencapai KKTP. Kondisi ini menggambarkan kurangnya pemanfaatan teknologi dan media informasi yang sangat penting dalam pembelajaran saat ini.¹²

¹¹ Inggit Dyaning Wijayanti, Anita Ekantini, "IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPASMI/SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Nomor 02 (2023).

¹² Nafhan selaku wali kelas IV MI Miftahul Muna, *Wawancara*, 10 September 2024.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin intensif di zaman modern telah memberikan dampak positif pada kedua bidang yaitu pembelajaran dan kemampuan memadukan dan mengkoordinasikan teknologi, sehingga banyak bermunculan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Teknologi pembelajaran adalah tentang banyak hal. Teknologi pendidikan dan pembelajaran berkaitan erat dengan penciptaan pembelajaran yang beretika dan mendorong kelanjutan proses belajar mengajar ke arah yang lebih tinggi melalui penciptaan, penggunaan, pemanfaatan teknologi dan sumber daya yang tepat.¹³ Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menganggap masalah ini perlu di teliti. Dengan ini peneliti mengambil judul yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Di Mi Miftahul Muna Gondanglegi”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) pada mata

¹³ ibid

pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman pada materi IPAS.
 - b. Sebagai bahan mengevaluasi kemampuan diri terhadap kegiatan belajar sebagai tolak ukur hasil belajar khususnya mata pelajaran IPAS.
 - c. Mengembangkan kemampuan dalam menguasai media teknologi.
2. Manfaat Bagi Guru
 - a. Memberikan dukungan kepada guru dalam memperkenalkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

- b. Media ini akan membuat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian siswa.
 - c. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang diberikan kepada siswa.
3. Manfaat Bagi Sekolah
- a. Penelitian ini dapat memberikan masukan positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan terkait bagaimana meningkatkan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Pentingnya penelitian ini bagi peserta didik :
 - a. Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi perubahan wujud benda.
 - b. Peserta didik dapat belajar dengan benda nyata yang lebih bisa diingat, tidak hanya dengan teori-teori yang abstrak.
2. Pentingnya penelitian ini bagi pendidik :
 - a. Media ini akan membuat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pendidik lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian peserta didik.
 - b. Membantu pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran game edukasi BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan memudahkan siswa dalam memahami materi perubahan wujud benda.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini terbatas hanya dilaksanakan dalam sub tema tentang perubahan wujud benda.
- b. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuat media yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik.
- c. Implementasi hanya dilaksanakan di kelas IV sejumlah 25 siswa.

G. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa game edukasi BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) untuk mata pelajaran perubahan wujud benda yang berada di kelas IV SD/MI. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game edukasi BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) ini mencakup penjelasan tentang materi, video pembelajaran, game, quiz perubahan wujud benda.
2. Media pembelajaran game edukasi BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) ini berbasis seperti power point interaktif yang akan di desain dengan menarik dan diberi warna yang diharapkan bisa menarik perhatian peserta didik sehingga

pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada media pembelajaran yang disajikan.

3. Media pembelajaran game edukasi BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) ini akan di buat model seperti aplikasi android sehingga peserta didik dapat mengakses kapan pun dan di mana pun di handphone nya masing-masing.

H. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tinjauan pustaka untuk memperoleh temuan penelitian terkait dengan topik dan fokus penelitian yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya yang terkait yaitu:

1. Septy Nurfadillah, tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah untuk untuk mengembangkan media pembelajaran poster yang layak dan menarik bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media poster pada mata pelajaran IPA kelas V tentang perubahan wujud zat mampu menarik perhatian peserta didik, karena media poster yang didalamnya memiliki unsur gambar dan penjelasan yang cukup mudah dimengerti bagi peserta didik. Oleh karena itu media poster sangat berperan penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan. Dengan penggunaan media poster yang menarik dapat memudahkan memori peserta didik untuk mengingatnya dalam jangka waktu yang cukup lama.¹⁴

¹⁴ Septy Nurfadillah, Tio Saputra, Tasya Farlidy, Sihury Wellya Pamungkas, Raihan Fadhlurahman Jamirullah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA POSTER PADA MATERI "PERUBAHAN WUJUD ZAT BENDA" KELAS V DI SDN SARAkan II TANGERANG", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 3, Nomor 1 (2021).

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas materi perubahan wujud zat benda. Sedangkan perbedaan peneliti tersebut meneliti penggunaan media poster di kelas V SDN Sarakan II Tangerang sedangkan peneliti ini meneliti penggunaan media game edukasi di kelas IV MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.

2. Mita Tristyningrum, tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media BAJUNDA. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Media BAJUNDA dikatakan valid karena mendapatkan presentase 86% ahli media dan 90% ahli materi, Media BAJUNDA dikatakan efektif karena mendapatkan presentase 98% pada soal pilihan ganda, Media BAJUNDA dikatakan praktis, karena mendapatkan presentase 96% dari guru dan 100% dari siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media BAJUNDA valid, efektif, dan praktis digunakan pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda.¹⁵

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas dan meneliti penggunaan media BAJUNDA. Sedangkan perbedaan peneliti tersebut meneliti penggunaan media *macromedia flash* BAJUNDA berbasis animasi serta mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media di kelas V sedangkan peneliti ini meneliti penggunaan media game edukasi BAJUNDA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.

¹⁵ Mita Tristyningrum, Sutrisno Sahari, Susi Damayanti, Pengembangan Macromedia Flash BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) Berbasis Animasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar, SEMDIKJAR (Seminar Pendidikan dan Pembelajaran) (2022).

3. Arina Yulia Ariska, Adam Mudinillah, tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam berbasis aplikasi *animiz animation maker*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan menelusuri kajian pustaka sebagai rujukan untuk mendapatkan data yang dapat di percaya. Hasil penelitian ini adalah penggunaan *animiz animation maker* mencapai tujuan pembelajaran dan siswa merasakan pengalaman secara langsung, menarik minat siswa, dan meningkatkan konsentrasi siswa.¹⁶

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas dan meneliti penggunaan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi materi perubahan wujud benda, sedangkan perbedaan peneliti tersebut meneliti membuat produk berupa media animasi di kelas II SDN 18 Payakumbuh sedangkan peneliti ini meneliti penggunaan media game edukasi di kelas IV di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.

4. Ananda Pitaloka Oktaviani, tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektifitas permainan Go Domino terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SDN 007 Samarinda Kota. Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam (*depth interview*), observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah permainan Go Domino dapat dijadikan sebagai media

¹⁶ Karina Yulia Ariska, Adam Mudinillah, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS II SDN 18 PAYAKUMBUH BERBASIS APLIKASI ANIMIZ ANIMATION MAKER, *Jurnal STAI Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Indonesia* (2022).

pembelajaran alternatif yang efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.¹⁷

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas dan meneliti penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 4, sedangkan perbedaan peneliti tersebut meneliti efektifitas permainan Go Domino terhadap hasil belajar siswa kelas 4 di SDN 007 Samarinda Kota sedangkan peneliti ini meneliti pengembangan media pembelajaran game edukasi BAJUNDA untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.

5. Indarti Rukmana Eko Saputri, tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa SD pada materi perubahan wujud benda melalui penggunaan media game *wordwall*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini adalah dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 23,5 %, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game pembelajaran interaktif *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tinggi dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi perubahan wujud benda di kelas tinggi.¹⁸

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas dan meneliti penggunaan media game untuk meningkatkan hasil

¹⁷ Ananda Pitaloka Oktaviani, Siwi Sri Setiani, Muhammad Siddik, Suharsih, ANALISIS PENERAPAN PERMAINAN GO DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS, *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU TAHUN 2023* (2023).

¹⁸ Indarti Rukmana Eko Saputri, Salma Endra Reykha Putri, Rahayu Wulandari, Silvi Fitria Fajriani, Kun Hisnan Hajron, IMPLEMENTASI GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDALL, *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, Volume 3 Nomor 29 (2023).

belajar siswa. Sedangkan perbedaan peneliti tersebut meneliti membuat produk atau media game *wordwal* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti ini meneliti pengembangan media game edukasi BAJUNDA untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Di MI Miftahul Muna Gondanglegi “, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media merupakan layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi. Media juga berperan besar sehingga diperlukan sesuatu yang canggih. Salah satunya dalam dunia pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kini mulai mengadopsi metode yang menggabungkan berbagai media pembelajaran, berhasil mentransformasikan kegiatan tradisional menjadi modern.

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari penyampai (guru) ke penerima (siswa). Tujuan pembelajaran

dapat tercapai secara optimal apabila lingkungan pembelajaran dirancang secara sistematis.¹⁹

Media pembelajaran yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran game edukasi BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.

2. Mata Pelajaran IPAS

Menurut Sulthon, sains adalah pengetahuan yang digunakan secara sistematis oleh sekelompok orang untuk menjelajahi alam semesta, dan dicirikan sebagai jenis sains yang mencakup nilai, sikap, dan proses. Sains sebagai kompetensi proses meliputi kegiatan pengamatan, hubungan temporal, hipotesis, klasifikasi, pengukuran, penelitian, komunikasi, variabel yang dikendalikan, dan interpretasi data.²⁰

Mata Pelajaran IPAS yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon yaitu kelas IV materi wujud benda dan perubahannya.

3. Hasil Belajar Kogintif Siswa

Hasil belajar siswa adalah hasil akademik yang dicapai siswa melalui ujian dan pemberian tugas, serta kegiatan tanya jawab yang menunjang tercapainya hasil belajar tersebut.²¹

Hasil belajar siswa yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi wujud benda dan

¹⁹ M. Sahib Saleh, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, Sahabuddin, "MEDIA PEMBELAJARAN", *PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA*, hal 1-6 (2023).

²⁰ Erna Wati, Risma Delima Harahap, Islamiani Safitri, "Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar", *JURNAL BASICEDU*, Volume 6 Nomor 4 (2022).

²¹ Agustin Sukses Dakhi, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA", *Jurnal Education and development*, Vol.8 No.2 (2020)

perubahannya dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi BAJUNDA (Perubahan Wujud Benda) di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon di kelas IV, yang berupa hasil belajar kognitif (nilai). Untuk melihat berpengaruh atau tidaknya penggunaan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, peneliti dalam pembuatan soal *pretest* dan *posttest* menggunakan Kata Kerja Operasional (KKO) Taksonomi Bloom yaitu dari tingkatan Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Menciptakan (C6).