

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan interaksi diantara peserta didik dengan pendidik yang menghasilkan tujuan Bersama yakni mencerdaskan kehidupan bangsa yang sesuai dengan pembukaan Undang – Undang 1945. Menurut Ki Hajar Dewantara menggambarkan Pendidikan itu sebagai upaya untuk meningkatkan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual), dan tubuh anak. Dengan itu dijelaskan dalam Undang – Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3 menegaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Pendidikan di Indonesia ini sering terjadi perubahan dikarenakan perkembangan zaman teknologi semakin canggih sehingga membawa dampak pada kehidupan sehari – hari perubahan tingkah laku dan perilaku setiap manusia akan mengalami perubahan, begitu pula Pendidikan dari masa ke masa akan mengalami perubahan, bisa kita lihat dengan adanya pembelajaran, kurikulum dan lain – lain. Perubahan yang signifikan yang terjadi dalam pendidikan akibat perkembangan

¹ Samrin, “Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia,” *Januari*, 2015, 101.

teknologi, mengakibatkan perubahan peran guru. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Abad 21 telah mengubah karakteristik siswa dari generasi milenial menjadi generasi Z.² Tentu saja terjadi banyak perubahan pada abad 21 ini dengan adanya teknologi yang terus semakin berkembang guru bukan hanya lagi sebagai pemberi informasi yang utama melainkan guru sebagai fasilitator siswa untuk mencari informasi yang lebih factual, selain itu tugas sebagai guru sangatlah kompleks ia harus bisa menguasai segala macam ilmu pengetahuan serta pembelajaran ia harus mampu mengembangkan media yang berbasis teknologi.

Pada abad 21 ini berbeda dengan abad sebelumnya yang mana teknologi semakin canggih membuat informasi menyebar dengan pesat selain itu teknologi berperan sangat penting sebagai media pembelajaran bagi siswa, semakin meluasnya teknologi seorang pendidik juga harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa. Digital pedagogi dapat menjadi alternatif solusi pada pembelajaran era digital yang bertujuan menghasilkan generasi muda yang kritis, adaptif, dan memiliki kecerdasan sosial dalam menghadapi tuntutan era industri 4.0.³ Dengan melalui teknologi menjadikan siswa untuk berpikir kreatif, melalui pembelajaran interaktif, game pembelajaran, simulasi, pengambilan Keputusan, pemecahan masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Dengan itu penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan game edukatif merupakan salah satu penerapan di era digital sehingga akan membawa perubahan

² Agus Budi Hariyanto and Ukhti Raudhatul Jannah, "REVOLUSI GURU DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21," *Sigma* 5, no. 2 (March 6, 2020): 77, <https://doi.org/10.36513/sigma.v5i2.771>.

³ Sitaman Said, "Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi. Vol. 6, No. 2 Juni 2023 e-ISSN: 2614-6002" 6, no. 2 (2023): 195.

yang signifikan terhadap dunia Pendidikan seperti halnya siswa akan belajar dimana saja dan kapan saja, selain itu setiap materi akan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa dengan ini guru dapat mengelola waktu lebih efektif.

Kurikulum merupakan sebuah tumpuan utama dalam sebuah pendidikan, karena di setiap sekolah pasti memiliki kurikulum sendiri yang berfungsi sebagai arahan dan acuan untuk mencapai tujuan akademik. Kurikulum di Indonesia sudah beberapa kali mengalami perubahan karena disebabkan adanya perubahan zaman serta menyesuaikan kebutuhan para peserta didik. Dengan adanya pandemi covid 19 selama kurang lebih 2 tahun semua menjadi berubah, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan pembelajaran dilakukan secara daring di rumah oleh karena itu membuat para siswa dan guru kehilangan pembelajaran sehingga pemerintah menerapkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Darurat, kurikulum darurat yang diterapkan saat pandemi menjadi cikal bakal kurikulum Merdeka.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi resmi menerapkan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 di sekolah-sekolah di Indonesia. Penerapan tersebut didasarkan atas surat keputusan Menteri Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Kurikulum ini merupakan lanjutan dari kurikulum darurat yang digunakan saat pandemi Covid 19. Sebelumnya kurikulum yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum 2013 atau kurikulum tematik *integrative*⁴.

⁴ Johar Alimuddin, "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar", *jurnal ilmiah kontesktual*, (Februari 2023) hal 68

Proses pembelajaran kurikulum merdeka pada sekolah penggerak mengacu pada profil pelajar pancasila yang bertujuan menghasilkan lulusan yang mampu berkompeten dan menjunjung tinggi nilai-nilai karakter.”⁵ Dengan ini kurikulum Merdeka harus sesuai dengan karakteristik merdeka belajar yaitu sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang mencakup: beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, berkhebinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Kurikulum Merdeka yang sesuai dengan era digital peserta didik harus mampu menghadapi tantangan global yakni meningkatkan literasi dan numerasi karena keduanya dianggap sebagai pondasi yang sangat penting untuk pembelajaran di berbagai mata Pelajaran, dengan itu peserta didik akan lebih bijak, dalam mengakses, mengelola platform digital. Namun pada kenyataannya masih banyak berbagai sekolah yang menerapkan kurikulum Merdeka tapi belum sesuai dengan era digital salah satunya di sekolah yang berada di Tengah kota ini yaitu di SDI Bandar Kidul Kota Kediri. Di sekolah ini ini masih menggunakan media seadanya tidak banyak guru yang bisa mengoperasikan pembelajaran berbasis digital.

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara salah satu guru SDI Bandar Kidul Mojoroto Kota Kediri yaitu ibu Ulfatun Ni'mah peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik, namun biasanya terjadi pergantian guru di SDI Bandar Kidul yang menyebabkan kurangnya efektivitas peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik harus beradaptasi

⁵ Restu Rahayu et al., “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 6317, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.

ulang terhadap lingkungan sekitar dengan ini akan terjadi turunnya motivasi dan semangat belajar pada peserta didik.⁶

Menurut wali kelas kelas IV SDI Bandar Kidul Kebanyakan guru di SDI Bandar kidul belum mampu menguasai media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi, serta kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, selain itu banyak guru yang merasa kesulitan ketika membuat media pembelajaran yang akan diajarkan, “biasanya saya mengajarkan kepada anak – anak hanya sedanya mbak, jika anak – anak bosan ya saya ajak permainan biasa” Ujar wali kelas kelas IV.⁷ Dengan terbatasnya kemampuan dan inovasi pada guru membuat siswa menjadi bosan sehingga menimbulkan kurangnya motivasi serta dorongan dalam belajar. Maka dari itu diperlukan untuk meningkatkan rasa motivasi belajar yang tinggi pada siswa.

Di kelas IV SDI Bandar Kidul cenderung peserta didik yang aktif dalam artian peserta didik cenderung memiliki semangat tinggi dalam belajar apabila pembelajarannya harus disertai dengan sebuah media, “biasanya dikelas hanya dijelaskan saja, pernah di tanyangkan vidio melalui youtube dan itupun hanya beberapa kali saja”, ujar salah satu siswi kelas IV SDI Bandar Kidul⁸ dengan ini guru harus sering memiliki ide baru untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran sangatlah penting bagi pendidik dan peserta didik karena tanpa adanya media pembelajaran tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Proses pembelajaran lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang

⁶ Hasil wawancara dari ibu Ulfatun Ni'mah, Guru SDI Bandar Kidul tentang kondisi guru SDI Bandar Kidul. 3 Oktober 2024. Pukul 10.00 WIB

⁷ Hilma, Media pembelajaran Game Edukatif dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul, September 14, 20 24 pukul 08.30 WIB.

⁸ Hasil wawancara azam, shelin dll salah satu siswa/I kelas IV SDI Bandar Kidul, tentang pembelajaran yang ada di kelas, 5 oktober 20224.

mengkombinasikan tampilan dengan berbagai fitur gambar dan animasi.⁹ Dengan adanya pembelajaran seperti itu dapat memotivasi siswa dalam belajar, dan kita sebagai guru harus bisa mengkombinasikan pembelajaran tersebut dengan teknologi.

Seorang peserta didik dapat termotivasi dengan adanya sebuah game edukatif yang mana peserta didik dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga peserta didik terdorong untuk belajar. Saat ini, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.¹⁰ Dengan itu guru harus memiliki inovasi yang tinggi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga terjadinya pembelajaran yang menarik, guru harus bisa menumbuhkan motivasi siswa dengan menerapkan media yang baru, seperti media digital atau yang lainnya.

Terkait motivasi tersebut ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi salah satunya adalah ekspektasi (*Expectancy*) atau harapan (*Value*). Motivasi ini tentunya ada sesuatu harapan yang penuh yang ingin dicapai. Berdasarkan Teori Harapan (*Expectancy-Value Theory*) Wigfield & Eccles, menyatakan bahwa ekspektasi secara langsung dapat mempengaruhi perilaku, usaha, dan kegigihan seorang individu. Meraih hasil yang baik dan maksimal akan

⁹ Ahmad Habib, I Made Astra, and Erry Utomo, "Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar," *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 1 (January 6, 2020): 27, <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.20>.

¹⁰ Arianti Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (June 20, 2019): 118, <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.

menjadi motivasi bagi setiap individu untuk bertindak.¹¹ Sedangkan menurut Deci dan Ryan teori motivasi *self determination* ini berasal dari dalam diri individu tanpa adanya dorongan dari mana pun. *self determination* juga diartikan sebagai sikap penentuan diri sendiri yang menginginkan setiap orang memiliki hak untuk memutuskan sendiri apa yang diinginkan dan apa yang akan dilakukan dalam hidup. *Self determination* dipaparkan sebagai kemampuan diri dalam mengidentifikasi keinginan yang berkaitan dengan otonomi, kompetensi, dan relasi dalam rangka mencapai tujuan.¹² Dari kedua teori ini sama – sama memiliki keterkaitan, teori harapan menekankan pentingnya sebuah harapan individu antara usaha, kinerja dan penghargaan sedangkan teori *self determination* adalah menekankan pada kebutuhan secara psikologis.

Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (1996) yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Resistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.¹³

¹¹ Anggi Permana, Dll “Harapan Key-In Ras Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia” Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2017

¹² Uswatun Hasanah, Dll “Analisis Self Determination Dalam Melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) Pada Alumni SMAN 1 Rantau Kopar” , Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2024, Hal 768 - 769

¹³ Ghullam Hamdu And Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar” 12, No. 1 (2011): 83.

Dengan itu motivasi dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan pada siswa sering kali dengan adanya motivasi yang tinggi akan menciptakan semangat belajar, keinginan yang kuat, yang tinggi juga dan itu pun sebaliknya jika motivasi rendah maka akan turun pula semangat belajarnya. Selain itu tinggi rendahnya motivasi belajar pada siswa itu bisa dilihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, keadaan lingkungan yang kurang mendukung, oleh karena itu Seorang guru harus bisa menguasai media pembelajaran yang berbasis teknologi guna untuk menyongsong era digital, guru tidak hanya mengajarkan dengan cara metode ceramah, menggunakan media yang lama, monoton sehingga tidak akan menarik perhatian, membuat bosan dan tentunya motivasi dan minat belajar siswa akan turun.

Berdasarkan potensi yang ada peneliti menarik untuk membuat game edukasi media pembelajaran *Educandy* yang berbasis teknologi, Untuk mengatasi motivasi belajar rendah, dapat digunakan media yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi e-learning yang dapat digunakan oleh guru adalah *Educandy*, yang merupakan edugame berbasis online.¹⁴ *Educandy* sangatlah cocok digunakan siswa untuk media pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan, malas pada siswa sehingga akan muncul motivasi dalam belajar. *Educandy* merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang mempunyai akses untuk membuat atau bermain kuis ini. Dengan slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis), tampilan *educandy* dibuat dengan warna warni yang manis sehingga terkesan

¹⁴ Nur Fakhrunnisaa and Mardawati Mardawati, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare," *Jurnal MediaTIK*, January 18, 2024, 33, <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>.

ceria.¹⁵ Pada situs web yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu situs web yang mencakup perangkat pembelajaran diantaranya: berbagai tampilan menuterdiri dari Capaian Pembelajaran, Tujuan pembelajaran, materi, vidio pembelajaran quiz yang terdiri dari game *Educandy* (*Hangman, Anagrams, Nought & Crosses, Crosswords, Match-Up, Memory, dan Multiple Choice*) dan yang terakhir refleksi pembelajaran. Media ini mudah digunakan Dimana pun berada, baik menggunakan handphone, leptop , computer dan sejenisnya.

Dengan adanya media pembelajaran *Educandy* berbasis game edukasi menjadi Solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran yang dihadapi siswa, Dengan *Educandy* siswa menjadi tertarik dalam hal belajar, menambah motivasi, inovasi serta aktif dalam pembelajaran dan tentunya tidak akan merasa bosan karena *Educandy* ini dapat menarik dan interaktif pada siswa, game ini berisi berbagai quiz interaktif dengan adanya game ini menunjukkan siswa untuk bernalar kritis, terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat melibatkan pembelajaran yang aktif pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Natalia, Sirojudin Wahid, Arif Muchyidin (2024), penggunaan media pembelajaran *Educandy* terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang menunjukkan hasil Efektivitas media pembelajaran menggunakan uji N Gain diperoleh hasil 75,2% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan pemaparan tersebut Media pembelajaran *educandy* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Zulfahmi lubis, Yasmin

¹⁵ Maziyatul Ulya, "Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (March 1, 2021): 57, <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.

harahap (2024) juga menunjukkan serupa adanya perbedaan siswa yang diberi perlakuan pembelajaran *educandy* dan itu sangatlah berbeda, hal ini menunjukkan perubahan sikap setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *educandy*.

Sesuai dengan beberapa teori dapat disimpulkan, peneliti memutuskan akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS *EDUCANDY* MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDI BANDAR KIDUL”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* materi Perubahan Wujud Benda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDI Bandar Kidul?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* materi Perubahan Wujud Benda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDI Bandar Kidul?
3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Materi Perubahan Wujud Benda terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SDI Bandar Kidul?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* pada materi Perubahan Wujud Benda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDI Bandar Kidul.
2. Kelayakan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* pada materi Perubahan Wujud Benda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDI Bandar Kidul.
3. Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SDI Bandar Kidul

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media game edukatif yang berbasis *Educandy* yang dapat dimainkan secara Online dan ditampilkan di 11ahas LCD maupun Proyektor.
2. Selain digunakan dalam Laptop dan Komputer, produk ini juga dapat digunakan pada perangkat android.
3. Di dalam *Educandy* terdapat 3 fitur utama (*Words, Matching Pairs, Quiz Questions*), penulis ini nanti akan mengembangkan atau mengkreasikan menjadi 7 fitur yang sesuai dengan materi yang disiapkan.
4. Produk yang dikembangkan mempunyai banyak level yang dapat menantang kemampuan siswa, disini penulis membuat game ini mulai dari level 1-3 dengan berbagai fitur – fitur yang ada.

5. Level 1 peserta didik akan bermain pada fitur *words*, pada level ini peserta didik akan bermain dengan

a. *word search*



pada game ini disediakan huruf – huruf yang acak, peserta didik disuruh untuk mencari kata yang benar, kemudian ditarik garis. Dengan menggunakan waktu, jika semakin lama menemukan maka semakin pula berkurang skornya nya.

b. *Hangman*



Disajikan sebuah kata dan sebuah huruf – huruf yang banyak dan acak, peserta didik disuruh mengisi titik titik yang disediakan, jika gagal dalam menjawab kata maka akan berkurang pula coklat yang ada disebelahnya

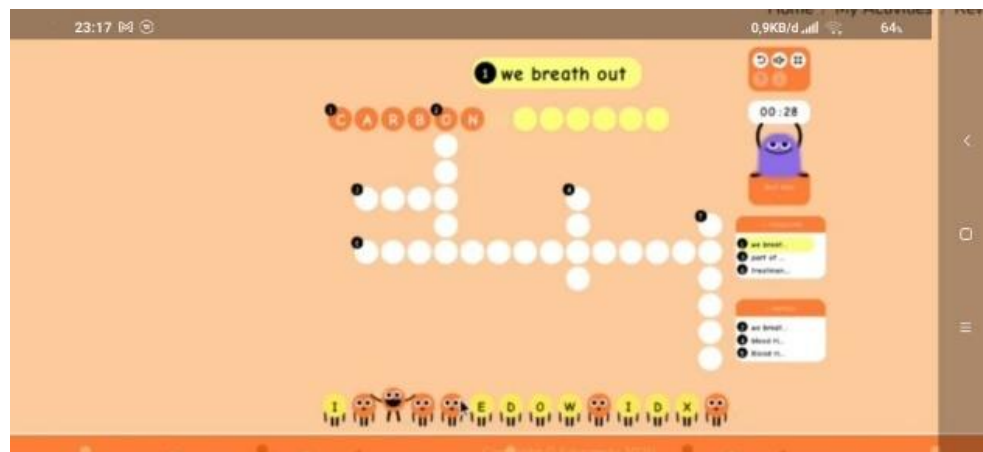
c. *Anagram* \

Disajikan sebuah kotak dan huruf -huruf acak yang berada dibawahnya, peserta didik disuruh mengisi huruf -huruf yang berada dikotak.

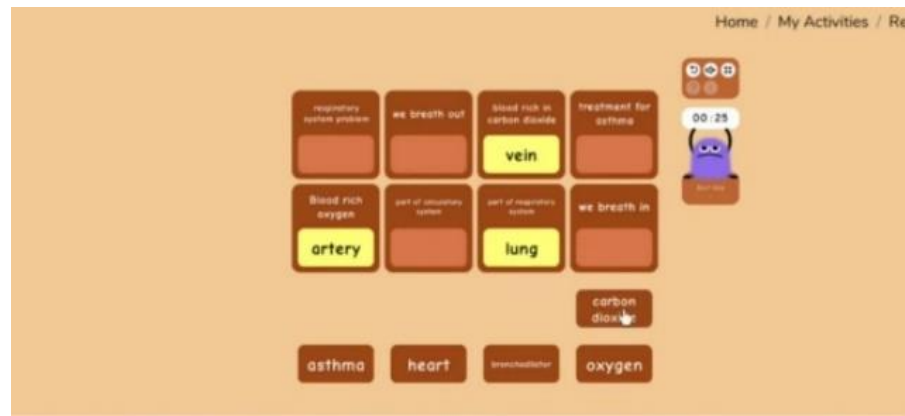
Dari ketiga fitur ini semuanya menggunakan waktu, jika pemain menang akan menuju level selanjutnya.

6. Di level 2 ini peserta didik akan bermain dengan *Marching Pairs* (menjodohkan kata), pada level ini terdapat 3 fitur diantaranya:

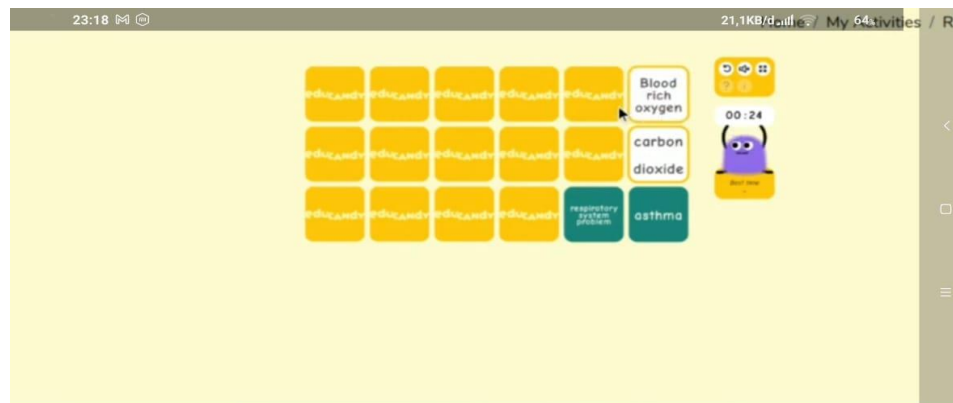
a. Crossword (teka teki silang),



disajikan sebuah pertanyaan yang jawabannya kan diisi di kolom - kolom yang sudah disediakan.

b. *Match Up,*

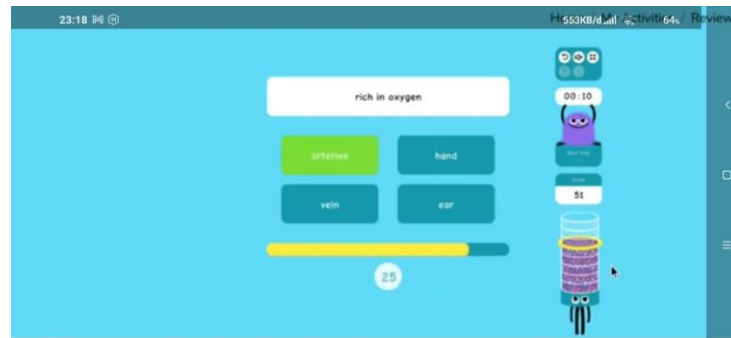
Disajikan sebuah pertanyaan dan jawaban peserta didik akan mencocokkan jawaban yang berada dibawahnya dengan jawaban yang benar dan tepat.

c. *Memory,*

Disajikan sebuah pertanyaan dan jawaban yang ditutup yang sesuai dengan materi, peserta didik akan mencari atau mencocokkan sehingga muncul warna yang sama apabila pernyataan itu benar jika salah maka akan Kembali ke warna yang sempurna.

Pada level ini juga menggunakan waktu, sehingga peserta didik akan berusaha lebih cepat, tepat dan teliti sehingga bisa bermain pada level terakhir.

7. Pada level terakhir peserta didik akan bermain dengan *quiz question* dengan menggunakan fitur *multiple choice*,



peserta didik akan menjawab pertanyaan -pertanyaan yang telah disediakan dengan menggunakan waktu yang disediakan.

8. Produk yang dikembangkan berpedoman pada Capaian Umum (CP) dan Tujuan
9. Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fase B tentang Perubahan Wujud Benda.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

- Mendukung siswa dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka melalui pengalaman pembelajaran yang beragam.
- Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman pada materi IPAS.
- Mengembangkan kemampuan dalam menguasai media teknologi.

2. Bagi Guru

- Mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran.

- b. Memberikan dukungan kepada guru dalam memperkenalkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman baru kepada peneliti sehingga diharapkan dapat menjadi guru Madrasah Ibtidaiyah yang kreatif dan inovatif.
- b. Menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran IPAS di Tingkat Sekolah Dasar.
- c. Memberikan motivasi dan inovasi agar menjadi calon guru yang lebih kreatif lagi.

4. 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 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa Asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran IPAS

- a. Media Game Edukatif berbasis *Educandy* materi perubahan wujud benda dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDI Bandar Kidul.
- b. Siswa SDI Bandar Kidul Kelas IV belum pernah melakukan pembelajaran Game Edukatif yang berbasis *Educandy*.
- c. Siswa kelas IV SDI Bandar Kidul memiliki rentang umur yang sama dan bersifat Heterogen.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran game edukatif pada mata pelajaran IPAS berbasis *Educandy* ini hanya terbatas pada materi Perubahan Wujud Benda karena keterbatasan waktu.
- b. Subjek penelitian terbatas hanya siswa kelas IV SDI Bandar Kidul Mojoroto Kota Kediri.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan selama beberapa pertemuan.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum belum melakukan penelitian ini, peneliti telah melakukan beberapa studi literatur dan mendapatkan kajian yang relevan dengan tema dan fokus penelitian yang diangkat dalam penelitian ini. Beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Dani Apriyani¹, & Erlando Doni Sirait yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan *Educandy* dalam Pembelajaran Matematika”**, Menunjukkan media *Educandy* untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar Matematika, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and development*. Model pengembangan penelitian ini dilakukan dengan model ADDIE dengan menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Penelitian ini dilakukan dengan 2 uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan sebesar 76% dan ahli media didapatkan 74%.¹⁶ Yang mana dapat dikatakan memiliki kriteria yang baik dan valid untuk di jadikan media pembelajaran.

¹⁶ Dwi Dani Apriyani and Erlando Doni Sirait, “Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan *Educandy* dalam Pembelajaran Matematika,” n.d., 253.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khorin Kholfadina, Mayarni 1 **“Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”** tujuan penelitian ini untuk menganalisis perbedaan dan hasil belajar IPAS dengan menggunakan aplikasi educandy dengan yang tidak, penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen semu (Quasi Experiment) dengan Posttest Only Control Group Design. Ditemukan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan Educandy (kelas eksperimen) dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan Educandy (kelas kontrol). Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen yaitu 81,32, sedangkan hasil rata-rata motivasi belajar kelas kontrol yaitu sebesar 70,66. Nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen adalah sebesar 74,00, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas kontrol diperoleh sebesar 57,20. Disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan Educandy lebih baik daripada motivasi dan hasil belajar IPA siswa yang tidak dibelajarkan dengan Educandy¹⁷ dengan itu dapat di simpulkan aplikasi educandy dapat meningkatkan motivasi siswa dengan baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anindya Mirza Kurnia Putri, Akhwani, Nafi'ah, M. Syukron Djazilan yang berjudul **“ Pengaruh Media Educandy pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar”** penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen (Quasi Experiment Design) yang diterapkan di kelas IV SD hal ini menunjukkan penggunaan Educandy

¹⁷ Khorin Kholfadina, “Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” 261.

berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan ada pengaruh terhadap Motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan media Educandy pada pembelajaran PPKn, karena kelas ini menjadi kelas Eksperimen yang memperoleh hasil skor minimum 88 dan skor tertinggi 99. Sehingga tolak H_0 dan terima H_1 .¹⁸

4. Penelitian ini dilakukan oleh Natalia, Sirojudin Wahid, Arif Muchyidin yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”** Media pembelajaran ini diterapkan untuk kelas VII MTs Al Washliyah Talun melalui mata pelajaran matematika, metode penelitian yang digunakan ialah Research and Development (R&D), dengan menggunakan model penelitian ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Efektivitas media pembelajaran menggunakan uji N Gain diperoleh hasil 75,2% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran tersebut dikategorikan sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai angket motivasi belajar siswa sebesar 91%.¹⁹ Dengan pemaparan tersebut Media pembelajaran educandy terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Zulfahmi Lubis, Yasmin Harahap, yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung”** Metode penelitian ini menggunakan Teknik R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall media ini mengenalkan untuk

¹⁸ Anindya Mirza Kurnia Putri et al., “Pengaruh Media Educandy Pada Pembelajaran PPKn Terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (September 27, 2021): 4210, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1537>.

¹⁹ Sirojudin Wahid and Arif Muchyidin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2024, 47.

evaluasi pada mata pelajaran bahasa arab. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy* lebih tinggi dari motivasi belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy*.²⁰. Hal ini menunjukkan sebuah sikap perubahan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Educandy*, dengan itu media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Educandy* adalah media yang sangat membantu siswa dalam pembelajaran hal ini dapat menarik perhatian, serta memberi dorongan motivasi kepada siswa untuk semangat dalam belajar. Dalam peneliti ini peneliti juga menggunakan media pengembangan yang sama untuk mengembangkan produknya, namun materi yang dimuatnya berbeda dengan materi oleh penelitian terdahulu, materi yang akan dikembangkan yaitu mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI dengan materi perubahan wujud benda. Selain materi, perbedaan lainnya adalah fokus penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

Untuk mempermudah pemahaman pembaca tentang persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti, informasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan, Dan Orisinalitas Penelitian Terdahulu

NO	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORISINIL PENELITIAN
1	Jurnal Dwi Dani Apriyani, & Erlando Doni Sirait Universitas Indraprasta PGRI tahun 2023	Sama sama menggunakan media educandy Menggunakan penelitian pengembangan (R&D)	Dilakukan siswa SMP kelas X Menggunakan model	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi /dorongan belajar siswa dalam

²⁰ Zulfahmi Lubis and Yasmin Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web *Educandy* Untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung," *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 1 (July 31, 2023): 670, <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i1.4753>.

	“Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Matematika”		pengembangan ADDIE	mata 21ahasa21ka IPAS dengan menggunakan pembelajaran game edukatif berbasis <i>Educandy</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda pada kelas IV SDI Bandar Kidul Kota Kediri dengan merujuk penelitian yang sebelumnya. Disini penulis menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE
2	Jurnal Khorin Kholfadina, Mayarni Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia tahun 2022 “Penggunaan <i>Educandy</i> dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”	Sama sama menggunakan media <i>Educandy</i> Dilakukan pada Tingkat satuan SD Sama sama bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa	Materi yang disajikan tentang perubahan zat wujud benda Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu	
3	Jurnal Anindya Mirza Kurnia Putri, Akhwani, Nafi’ah, M. Syukron Djazilan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, tahun 2021 “Pengaruh Media <i>Educandy</i> pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar”	Sama -sama mengembangkan media <i>Educandy</i> Keduanya diterapkan di SD Media ini sama – sama untuk mempengaruhi motivasi belajara siswa	Penelitian ini yang diteliti yaitu Pelajaran PPKN Dilakukan untuk pembelajaran daring Menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen	
4	Jurnal Natalia, Sirojudin Wahid, Arif Muchyidin Program Studi Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati Cirebon “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”	Menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) Sama – sama menggunakan media pembelajaran <i>Educandy</i>	Menggunakan model pengembangan ADDIE Penelitian dilakukan di kelas VII MTs Al Washliyah Berfokus pada mata Pelajaran matematika	
5	Jurnal Zulfahmi lubis, Yasmin harahap, Universtas Islam Negeri Sumatera Utara tahun 2024 “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web <i>Educandy</i> untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung”	Metode penelitian menggunakan R&D Menggunakan media <i>Educandy</i> sebagai media untuk pembelajaran	Media ini dikembangkan untuk mata Pelajaran Bahasa Arab Ditunjukkan pada siswa SMP Cerdas Murni Tembung	

H. Definisi Istilah

Untuk mencegah penafsiran yang salah oleh pembaca, penting untuk menjelaskan istilah yang terdapat dalam judul penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bahasa atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran.²¹ Sehingga Media pembelajaran sebagai suatu alat dan sarana prasarana guna untuk menyalurkan dan menyampaikan sebuah materi dalam pembelajaran. Dengan ini media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran game edukatif berbasis *Educandy* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI dengan materi perubahan wujud benda.

2. Game Edukatif

Sebuah Permainan yang mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar media ini diharapkan dapat membuat Pelajaran yang lebih menarik, inovatif, menjadikan siswa menjadi semangat dalam belajar, menambah wawasan siswa. Sesuai dengan game yang dikembangkan Dengan ini siswa menjadi lebih kreatif, bernalar kritis serta dapat memecahkan sebuah permasalahan yang ada, hal ini dikarenakan oleh adanya berbagai menu pada game. Oleh karena itu game edukatif menjadi salah satu tujuan untuk ketertarikan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga menghasilkan tujuan hasil belajar yang tinggi.

²¹ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (January 29, 2022): 63, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

3. Media *Educandy*

Media *educandy* merupakan media pembelajaran digital yang berbasis web, media ini merupakan permainan yang efektif dalam pembelajaran, dengan berbagai fitur yang ada dapat membangkitkan daya tarik semangat belajar siswa, game ini dapat diakses siswa dimanapun berada baik di sekolahan, maupaun di rumah (keadaan daring), di pembelajaran yang seperti ini siswa dapat belajar sambil bermain dengan berbagai fitur yang ada juga dapat meningkatkan kekreativitas serta bernalar kritis selain itu dengan adanya tampilan pada layar *Educandy* dapat menimbulkan motivasi siswa dalam belajar sehingga mempermudah dan memahami materi dalam pembelajaran sehingga akan memunculkan hasil belajar yang memuaskan.

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu factor utama dalam mencapai keberhasilan pada siswa, siswa bisa dikatakan hasil belajar yang tinggi diperoleh dari munculnya motivasi pada diri siswa, jika tingginya motivasi maka akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi, dan itu sebaliknya. Siswa dengan motivasi yang tinggi dia akan tekun, semangat yang tinggi serta memlii rasa tanggung jawab untuk belajar sehingg ia mampu untuk mengatasi masalah atau persoalan yang ada. Oleh karena itu sebagai guru harus memiliki ide-ide yang kreatif, inovatif sehingga siswa akan menarik materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain media pembelajaran yang disampaikan oleh guru, juga terdapat berbagai factor diantaranya seperti lingkungan belajar, metode yang disampaikan guru, semua itu juga mempengaruhinya seorang guru harus bisa mengetahui karakteristik pada siswa, dengan itu guru harus mengkondisikan lingkungan belajar yang ada.