

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merujuk pada sebuah proses atau sistem di mana kegiatan belajar mengajar berlangsung antara peserta didik dan guru, yang kemudian diukur dan dievaluasi secara sistematis untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran dirancang oleh guru untuk mendorong pemikiran kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta membantu mereka dalam membangun pengetahuan baru guna memperdalam penguasaan materi pelajaran (Kelana & Wardani, 2021).

Pembelajaran dikatakan baik apabila mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan kondisi pembelajaran yang interaktif, aktif serta mengasyikkan. Pernyataan ini selaras dengan Permendikbud Ristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah bab III bagian kesatu Pasal 9 Ayat 1, yang menyatakan bahwa "Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik".

Kemajuan teknologi yang pesat menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan dan mengubah paradigma praktik pembelajaran secara signifikan,

yang awalnya sekadar menyajikan informasi menjadi upaya membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mencari informasi, memecahkan masalah, literasi digital, dan kreativitas. Penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuat materi lebih mudah diakses, dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Perkembangan teknologi juga menyebabkan perubahan dalam model, strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan di kelas.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang tepat dan efektif. Media pembelajaran dapat berwujud dalam berbagai bentuk, seperti buku, video, perangkat lunak, hingga teknologi digital seperti aplikasi dan platform e-learning. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membuat penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan interaktif (Fadjarajani & Indrianeu, 2020).

Penggunaan media pembelajaran secara psikologis dapat mendukung peserta didik di tingkat sekolah dasar dalam proses belajar, karena media tersebut mampu mengubah konsep-konsep yang abstrak menjadi hal yang lebih konkret dan mudah dipahami. Proses belajar di sekolah dasar dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak, khususnya tahap operasional konkret, di mana anak-anak pada usia ini cenderung memahami segala hal melalui pengalaman langsung dan objek nyata. Konteks ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan materi abstrak dengan contoh

konkret yang dapat diakses dan dimengerti oleh siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan (Bahri, dkk., 2020).

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 127/I Petajen, peneliti mengidentifikasi sejumlah masalah dalam proses pembelajaran. Peserta didik sering merasakan kebosanan dan kurang motivasi akibat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Selama pembelajaran peserta didik terlihat lebih banyak berinteraksi dengan buku teks dan papan tulis, sementara variasi media lain seperti gambar, video edukatif, aplikasi interaktif dan alat peraga konkret jarang digunakan. Situasi ini membuat suasana belajar menjadi monoton dan berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa yang cenderung kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Beberapa siswa terlihat kesulitan memahami konsep-konsep yang disampaikan, terutama yang bersifat abstrak, karena kurangnya dukungan visual. Momen tanya jawab juga tidak maksimal, karena siswa membutuhkan lebih banyak stimulus untuk mendalami materi.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 127/I Petajen, terungkap bahwa keterbatasan akses terhadap media dan teknologi modern, seperti proyektor dan alat peraga, menjadi faktor penghambat. Guru sering mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang menarik dan efektif, terutama pada topik bagian tubuh tumbuhan, karena konsep dan proses yang terkandung dalam materi tersebut sulit untuk divisualisasikan. Dapat disimpulkan bahwa guru kelas memerlukan dukungan media pembelajaran untuk menyampaikan materi IPAS mengenai bagian tubuh tumbuhan, agar proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi baik guru maupun siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa saat ini pelaksanaan pembelajaran di SDN 127/I Petajen, khususnya untuk mata pelajaran IPAS mengenai bagian tubuh tumbuhan, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Beragam media pembelajaran digital telah tersedia untuk digunakan oleh guru, salah satunya adalah aplikasi *Educandy*, yang menarik dan berbasis permainan.

Platform bernama *Educandy* menyediakan berbagai permainan dan aktivitas interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan (Salsabila, dkk., 2023). *Educandy* mampu membantu guru untuk membuat kuis, teka-teki, atau berbagai aktivitas interaktif lainnya untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Aktivitas-aktivitas ini dibuat untuk meningkatkan minat peserta didik, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, penggunaan *Educandy* tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

*Educandy* menawarkan delapan fitur permainan utama, yaitu teka-teki silang, pilihan ganda, mencari kata dalam huruf acak, permainan silang (seperti SOS), mengeja jawaban huruf demi huruf, pertukaran huruf untuk membentuk kata baru, menjodohkan, dan memilih jawaban sesuai urutan yang ditentukan (Yaningsih, dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amir, dkk., (2024) Media *Educandy* yang dikembangkan memiliki karakteristik interaktif dan mudah dioperasikan di mana saja, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan soal-soal yang ada di dalam media. Penggunaan *Educandy*

dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan, terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dan menunjukkan efisiensi dalam penggunaan media *Educandy* untuk mengoptimalkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Educandy* pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan penulis diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas produk pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Mendeskripsikan tingkat validitas produk pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

#### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup seperti:

1. Produk yang dihasilkan pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Educandy* yang diimplementasikan saat pembelajaran dikelas. Dalam setiap pengembangan yang dilakukan mampu memverifikasi bahwa pengembangan media pembelajaran *Educandy* yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di tingkat Sekolah Dasar, terutama dalam konteks pembelajaran materi sains seperti bagian tubuh tumbuhan.
2. Melakukan pengujian keefektifan media *Educandy* sebagai alat dalam pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan ini meliputi pengumpulan data terkait respons peserta didik terhadap media tersebut, efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, serta tanggapan guru terhadap penggunaan media ini dalam konteks pembelajaran.
3. Memastikan bahwa media *Educandy* dapat diakses dan digunakan secara optimal pada berbagai jenis perangkat yang umum digunakan oleh peserta

didik dan guru di lingkungan Sekolah Dasar, seperti komputer desktop, laptop, tablet, chromebook dan smartphone.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa manfaat penting, antara lain:

a. Bagi Guru

Penggunaan *Educandy* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru meningkatkan kualitas pengajaran. Media pembelajaran *Educandy* mampu membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini juga mampu membantu guru memantau pemahaman peserta didik terhadap materi, mengidentifikasi kebutuhan individu peserta didik, dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan hasil evaluasi yang diperoleh

b. Bagi Peserta didik

Penggunaan *Educandy* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan adanya elemen permainan dan tantangan, peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menghasilkan model atau *framework* baru untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, yang dapat diterapkan tidak hanya dalam konteks materi tentang tubuh tumbuhan tetapi juga pada materi lainnya di kurikulum pendidikan.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Peneliti berasumsi bahwa pengembangan media pembelajaran *Educandy* untuk materi bagian tubuh tumbuhan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar akan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Media ini akan difokuskan pada materi bagian tubuh tumbuhan, dengan penyusunan yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa kelas IV. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi media digital, khususnya dalam pendidikan dasar.

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pada penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran *Educandy* dikembangkan untuk kelas IV sekolah dasar.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Educandy* hanya terfokus pada topik A materi bagian tubuh tumbuhan.
3. Pengembangan ini hanya sebatas pada aspek validitas dan kepraktisan saja.
4. Pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada Pembelajaran IPAS topik bagian tubuh tumbuhan kelas IV ini hanya dilakukan di SDN 127/I Petajen tahun ajaran 2024/2025. Penerapan media pembelajaran ini sangat bergantung pada sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah terkait seperti *chromebook* atau komputer serta sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet.



### 1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah, untuk itu diberi suatu penjelasan mengenai hal tersebut sebagai berikut ini:

1. Pengembangan adalah proses menciptakan, merancang, dan mengadaptasi platform pembelajaran digital bernama *Educandy*, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini berfokus pada interaksi yang menyenangkan dan edukatif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.
2. *Educandy* adalah sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk menciptakan kegiatan belajar interaktif melalui permainan dan kuis. Dengan menggunakan *Educandy*, pengajar dapat membuat konten pendidikan yang menyenangkan, seperti permainan kata, kuis, dan flashcards, yang dapat diakses oleh siswa secara online.
3. Kelas IV Sekolah Dasar merupakan tingkat pendidikan dasar yang biasanya diikuti oleh peserta didik pada usia sekitar 9-10 tahun. Materi pembelajaran untuk kelas IV meliputi berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu pengetahuan alam (IPA) yang mencakup materi seperti bagian tubuh tumbuhan.
4. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan, materi ini mencakup pengetahuan tentang struktur dan fungsi berbagai bagian tumbuhan, seperti akar, batang, daun, dan bunga.