

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas V fase C, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal yang nyata dan memahami konsep melalui pengalaman langsung. Pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat aktif dalam kegiatan eksploratif dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pendekatan yang interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka sangat diperlukan.

Kurikulum Merdeka hadir untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru dan siswa dalam menentukan metode belajar yang paling efektif, termasuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Kemendikbud, 2022). Pada jenjang pendidikan dasar, kurikulum dibagi menjadi Fase A, Fase B, dan Fase C. (Fase A mencakup kelas I dan II untuk pengembangan keterampilan dasar, Fase B di kelas III dan IV untuk pemahaman konsep dasar, dan Fase C di kelas V dan VI untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi.) Fase C dipilih dalam penelitian ini karena siswa sudah mulai mampu memahami konsep matematika yang lebih kompleks, seperti pembagian bilangan bulat.

Salah satu materi penting dalam mata pelajaran Matematika pada Fase C adalah bilangan bulat, yang mencakup operasi penjumlahan, pengurangan,

perkalian, dan pembagian bilangan bulat. Materi ini sering kali menjadi tantangan bagi siswa karena membutuhkan pemahaman konsep yang kuat serta kemampuan berhitung yang teliti. Tanpa pendekatan pembelajaran yang tepat, siswa dapat mengalami kebingungan, terutama dalam memahami konsep pembagian bilangan bulat dengan tanda positif dan negatif.

Meskipun demikian, hasil observasi di SDN 4 Muktisari Kecamatan Cipaku menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional, dengan ketergantungan pada buku teks dan papan tulis. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran Matematika. Padahal, beberapa siswa telah memiliki perangkat *smartphone*, tetapi penggunaannya masih terbatas pada aktivitas bermain *game* yang tidak berkaitan dengan proses belajar.

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz game* menggunakan aplikasi *Scratch 3*. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan *game* edukatif yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian oleh (Masruroh dkk, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game Scratch* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Izzatul Islam Getasan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media *game* edukasi juga terbukti meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh (Rahma dkk, 2023) menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis *game* edukasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), yang merupakan pendekatan sistematis untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan Kurikulum Merdeka. Tahap pertama, analisis, mencakup identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, serta penyesuaian materi dengan kurikulum. Selanjutnya, pada tahap desain, media berbasis *quiz game* dirancang dengan konsep yang menarik. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Scratch 3*, yang dilengkapi dengan fitur interaktif seperti animasi dan kuis. Implementasi diuji coba di kelas untuk menilai efektivitas media, dan evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan minat dan pemahaman siswa. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Mardhotillah, 2022) dan (Damarjati, 2021) menunjukkan bahwa model ADDIE efektif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini akan membuat aplikasi *quiz game* sebagai tambahan media ajar matematika untuk siswa kelas V SD Negeri Muktisari Kabupaten Ciamis.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang disajikan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz game* adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quiz Game* dengan metode ADDIE pada siswa Sekolah Dasar fase C di SDN Muktisari 4 Kecamatan Cipaku?
2. Bagaimana mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis *quiz game* pada materi pembagian bilangan bulat di Sekolah Dasar fase C di SDN Muktisari 4 Kecamatan Cipaku.
3. Seperti apa tingkat minat peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *quiz game* yang menggunakan aplikasi *Scratch 3* dalam pembelajaran matematika di SDN Muktisari 4 Kecamatan Cipaku, yang diukur berdasarkan tingkat kepuasan dan antusiasme siswa?

1.3 Batasan Masalah

Ada pula beberapa batasan masalah yang di gunakan untuk penelitian ini agar dapat di jalankan secara spesifik di antaranya:

1. Usia dan Tingkat Pendidikan: Media pembelajaran ini akan ditujukan khusus untuk siswa sekolah dasar pada jenjang fase C (kelas 5), yang umumnya berusia antara 10 hingga 11 tahun dengan menggunakan materi bilangan bulat.
2. Media pembelajaran ini akan menggunakan aplikasi *Scratch 3* sebagai platform untuk membuat *game* edukasi. *Game* yang di buat dapat di akses melalui Smartphone *Android* minimal versi 7.

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum pendidikan dasar yang berlaku, yaitu kurikulum merdeka. Hal ini akan memastikan bahwa pembelajaran *game* juga mendukung tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran matematika bilangan bulat interaktif berbasis *quiz game* dengan metode ADDIE pada siswa Sekolah dasar fase C di SDN Muktisari 4 Kecamatan Cipaku.
2. Untuk mengukur kelayakan media berbasis *quiz game* pada materi pembagian bilangan bulat di Sekolah Dasar fase C di SDN Muktisari 4 Kecamatan Cipaku menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan persepsi dari ahli media dan ahli materi.
3. Untuk mengukur tingkat minat peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *quiz Game* dengan menggunakan aplikasi scratch 3 dalam pembelajaran di SDN Muktisari 4 Kecamatan Cipaku. Pengukuran menggunakan pendekatan kualitatif dengan instrumen berbasis skala likert.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka diperoleh manfaat dari penelitian ini di antaranya:

1. Penelitian ini memperkaya literatur mengenai pembelajaran interaktif, khususnya dengan penggunaan media digital seperti *game* dan aplikasi *Scratch*

3. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan tentang bagaimana interaksi digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.
2. Guru dapat menggunakan *Game* dengan aplikasi *Scratch 3* sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, serta dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa.
3. Siswa dapat belajar dengan cara menyenangkan dan menarik melalui *Game* dengan aplikasi *Scratch 3* sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar, dan membantu meningkatkan keterampilan kognitif siswa.
4. Sekolah dapat meningkatkan reputasi mereka sebagai lembaga pendidikan yang progresif dan berorientasi pada hasil, dan dapat mendorong pengembangan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan dan minat siswa.
5. Media pembelajaran interaktif yang dibuat dapat menambah keragaman jenis penelitian dan koleksi hasil penelitian yang ada pada program studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.