

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor terpenting untuk membentuk generasi yang mampu menghadapi tantangan masa depan di negara manapun. Pendidikan tidak bisa hanya dipandang sebagai suatu proses transfer pengetahuan, melainkan investasi jangka panjang yang fundamental. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, melalui proses perkembangan kemampuan individu dalam bersikap dan berperilaku di masyarakat di mana seseorang dipengaruhi oleh lingkungan yang terstruktur, seperti rumah atau sekolah, untuk mencapai kemajuan pribadi dan keterampilan sosial. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pada jenjang Sekolah Dasar, pendidikan memegang peran strategis dalam membentuk fondasi kemampuan berpikir, sikap sosial, serta keterampilan dasar murid. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (1952), murid mulai berada pada tahap operasional formal, yaitu tahap ketika individu mulai mampu berpikir secara abstrak, logis, dan hipotetis dalam memecahkan berbagai permasalahan. Meskipun demikian, kemampuan berpikir abstrak tersebut masih perlu didukung

¹ 'UU REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20', 2003.

melalui proses pembelajaran yang bermakna dengan melibatkan interaksi antara murid dengan sesama murid, sumber belajar, maupun pendidik. Selain itu, pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam mendukung transformasi digital karena murid SD merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya kemajuan teknologi. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual, visual, dan interaktif agar konsep-konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan dikaitkan dengan situasi nyata. Penerapan digitalisasi dalam pembelajaran juga menjadi sarana penting untuk menumbuhkan literasi digital sejak dini, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi belajar melalui media berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut turut mendukung implementasi Kurikulum Merdeka karena mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis kompetensi sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21, yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*.

Salah satu inovasinya adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan tersebut bertujuan agar murid memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara utuh, kontekstual, dan aplikatif. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.²

Dalam mata pelajaran IPAS seperti materi “Pesisir Keliling Dunia”, idealnya pembelajaran dirancang secara visual, konkret, dan interaktif agar murid dapat mengeksplorasi konsep-konsep global

² Dkk. Fitri, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD/MI Kelas VI*. (Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek., 2022).

secara langsung³. Materi ini memberikan kesempatan kepada murid untuk mengenal berbagai benua, samudra, perbedaan geografis dan potensi wilayah melalui representasi yang nyata dan kontekstual. Pembelajaran yang baik hendaknya menghadirkan pengalaman belajar yang memungkinkan murid mengamati, bertanya, mengeksplorasi, dan menemukan makna dari informasi yang disajikan. Pendekatan tersebut selaras dengan pandangan Slavin (2006) yang menegaskan bahwa murid sekolah dasar memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, sehingga pembelajaran harus disajikan secara variatif, dalam durasi singkat, dan disertai aktivitas yang membuat murid terlibat secara langsung. Variasi bentuk penyajian dan aktivitas interaktif sangat penting agar murid tetap fokus dan termotivasi sepanjang proses belajar.⁴

Transformasi digital di dunia pendidikan mendorong lahirnya berbagai bentuk inovasi pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan murid di era modern. Salah satu wujud nyata dari perubahan tersebut adalah penerapan pembelajaran digital (*digital learning*), yang memanfaatkan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, *smartphone*, serta platform digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia menunjukkan komitmen kuat dalam mempercepat transformasi digital melalui program digitalisasi pembelajaran yaitu Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 7 Tahun 2025 tentang percepatan pembangunan sekolah, revitalisasi pendidikan, dan penguatan proses pembelajaran. Inpres tersebut memberikan arahan strategis kepada kementerian dan lembaga terkait untuk mempercepat pemerataan sarana pembelajaran, meningkatkan

³ Ahmad Muhibbin Intan Kumala Dewi, 'IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN IPS YANG INOVATIF MELALUI APLIKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024.

⁴ Robert E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice* (Pearson/Allyn & Bacon, 2006).

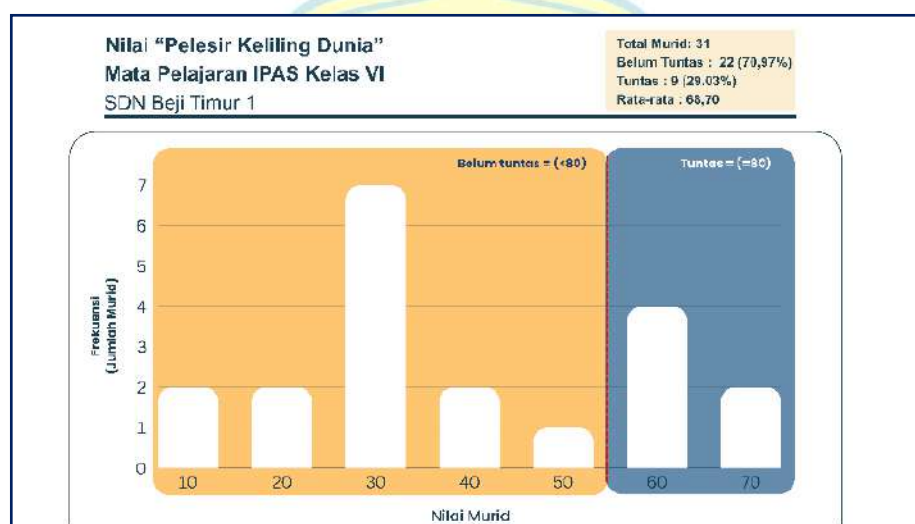
kualitas proses belajar mengajar, serta memastikan setiap murid memperoleh akses yang setara terhadap layanan pendidikan yang berkualitas. Salah satunya dengan pengadaan Papan Interaktif Digital (PID). Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Abdul Mu'ti, mengungkapkan bahwa program digitalisasi yang digagas pemerintah telah mengalami kemajuan signifikan. Hingga 16 November 2025, sebanyak 172.550 unit Papan Interaktif Digital (PID) telah disalurkan ke sekolah-sekolah dan Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) di seluruh Indonesia. Angka ini mewakili 75 % dari total target 288.865 unit untuk tahun anggaran 2025, dan menjadi langkah nyata pemerintah dalam memperkuat infrastruktur pembelajaran berbasis teknologi.⁵ Pembelajaran digital juga memungkinkan terwujudnya *student-centered learning*, di mana murid dapat belajar sesuai kecepatan, gaya, dan kebutuhan masing-masing. Dengan bantuan teknologi, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan mandiri.

Menurut Dr. Cecep Kustandi, M. (2020), media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.⁶ Dengan demikian, tujuan pembelajaran bisa dicapai secara lebih efektif serta optimal. Penggunaan media pembelajaran atau sumber belajar yang sesuai diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung.

⁵ Eka Yudha Saputra, 'Pemerintah Telah Menyalurkan 172.550 Papan Interaktif Digital Ke Sekolah', *Tempo*.

⁶ M.Pd Dr. Cecep Kustandi and M.Si Dr. Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (KENCANA, 2020).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas VI di SDN Beji Timur 1 pada materi “Pelesir Keliling Dunia” masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Berdasarkan hasil wawancara di SDN Beji Timur 2, ditemukan bahwa salah satu materi IPAS kelas VI, yaitu “Pelesir Keliling Dunia”, masih sulit dipahami murid. Materi ini membahas kondisi geografis, letak benua dan samudra, perbedaan alam, serta keragaman sosial budaya di dunia. Rata-rata hasil belajar murid pada materi ini hanya mencapai 68,70, berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80, yang menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman konsep pada materi ini.



Gambar 1. 1 Nilai Murid Kelas VI Materi Pelesir Keliling Dunia

Materi pelesir keliling dunia memiliki cakupan yang luas karena membahas kondisi geografis dunia yang meliputi benua, samudra, serta perbedaan karakteristik antarwilayah. Pada jenjang sekolah dasar, murid cenderung lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan lingkungan di sekitarnya. Selain itu, topik mengenai dunia dan benua terasa jauh karena murid tidak dapat membayangkan materi atau belum memiliki kesempatan mengalami secara nyata pada lingkungan

tersebut. Oleh karena itu, ketika mempelajari wilayah-wilayah yang letaknya jauh dan belum pernah mereka amati secara langsung, murid SDN Beji Timur 1 cenderung mengalami kesulitan dalam membayangkan maupun memahami konteks materi yang disampaikan.

Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyajikan konten visual untuk membantu murid memvisualisasikan kondisi geografis dunia sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Masalah lain yang ditemukan adalah beban informasi yang tinggi. Materi memuat banyak istilah geografis, nama negara, dan kosakata yang bersifat asing, sehingga murid kesulitan untuk mengingat dan memahami keterkaitannya. Beberapa murid juga mengalami kebingungan membedakan konsep-konsep geografis, seperti letak astronomis, letak geografis, kondisi fisik, dan sosial ekonomi.

Dalam pembelajaran, guru menggunakan media presentasi untuk menyampaikan materi. Namun, penggunaannya belum sepenuhnya mampu mendukung pemahaman murid terhadap kondisi geografis dunia karena media yang digunakan belum mampu menyajikan visualisasi yang interaktif dan kontekstual. Akibatnya, murid masih mengalami kesulitan dalam membedakan benua dan samudera serta memahami hubungan antara kondisi geografis dengan potensi

suatu wilayah. Selain itu, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga partisipasi murid relatif rendah. Meskipun guru telah memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya maupun menyampaikan kesulitan yang dihadapi, interaksi di kelas masih didominasi oleh guru sehingga murid cenderung bersikap pasif selama pembelajaran berlangsung.

Menurut teori *Cognitive Load*, memori kerja memiliki kapasitas yang terbatas dalam memproses informasi. Sweller (1988) menjelaskan bahwa penyajian informasi yang kompleks dan tidak terstruktur dapat membebani memori kerja murid, sehingga menghambat proses pembelajaran dan pemahaman terhadap struktur materi⁷.

Situasi ini menunjukkan pentingnya peran keilmuan Teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) 2004, yang secara tegas disampaikan "*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*"⁸. Dalam hal ini Teknologi Pendidikan berperan dalam memfasilitasi belajar sekaligus meningkatkan performa belajar melalui pengembangan teknologi pembelajaran yang tepat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut

⁷ John Sweller, 'Cognitive Load during Problem Solving: Effects on Learning', *Cognitive Science*, 12.2 (1988), 257–85 <[https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)>.

⁸ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Kencana, 2012).

pengembang bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran pendukung yang mampu meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang sesuai menjadi sangat penting untuk membantu murid memahami materi yang nyata dan luas. Media yang tidak hanya memperjelas konsep, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih konkret, bermakna, dan mudah dipahami oleh murid sekolah dasar.

Media pembelajaran dikembangkan untuk memfasilitasi murid dalam belajar serta mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Pengembangan media juga perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar murid. Saat ini, murid Sekolah Dasar merupakan generasi *digital natives*, yaitu generasi yang tumbuh dan berkembang di lingkungan yang sarat dengan teknologi digital. Menurut Prensky (2010), peserta didik yang lahir dan berkembang di era digital memiliki karakteristik belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya sehingga memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebiasaan mereka dalam memanfaatkan teknologi.⁹ Karakteristik *digital natives* ditandai dengan kedekatan murid terhadap teknologi digital sejak usia dini. Kondisi tersebut membuat mereka

⁹ Marc R. Prensky, *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. (Corwin Press, 2010).

terbiasa memperoleh informasi melalui berbagai bentuk media digital, seperti gambar, video, animasi, dan konten interaktif, sehingga pembelajaran yang memanfaatkan unsur visual dan interaktif cenderung lebih menarik bagi mereka

Murid sekolah dasar pada umumnya memiliki karakteristik senang bermain, aktif bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung. Karakteristik tersebut sejalan dengan konsep *learning through play*, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain secara terarah untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan murid (UNICEF, 2018).¹⁰ Dengan demikian, peran multimedia interaktif berbasis gamifikasi menjadi solusi dalam mengatasi masalah kurangnya interaktivitas dan keterlibatan murid dalam belajar.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi membuat murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi materi, menyelesaikan tantangan, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Model interaksi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga dapat memperkuat pemahaman murid terhadap materi yang kompleks dan luas, seperti geografi dunia. Oleh karena itu, multimedia interaktif

¹⁰ Unicef, *Learning through Play: Strengthening Learning through Play in Early Childhood Education Programmes.*, 2018.

berbasis gamifikasi dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik murid di era digital, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi konkret serta eksplorasi mendalam mengenai kondisi geografis, karakteristik, dan potensi berbagai negara dan benua di dunia.

Selanjutnya, teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal¹¹. Kombinasi ini dapat mengurangi beban kognitif murid karena informasi kompleks dipresentasikan melalui visualisasi dan narasi secara bersamaan, sehingga mempermudah pemahaman konsep. Sejalan dengan teori tersebut, integrasi unsur gamifikasi dalam media pembelajaran, seperti pemberian poin, lencana (*badges*), level, dan tantangan, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar bagi murid. Menurut Deterding (2011), gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif pengguna. Dengan demikian, kombinasi multimedia dan gamifikasi tidak hanya membantu murid memahami konsep yang nyata melalui visualisasi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran¹². Munir (2015) juga menambahkan

¹¹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2009).

¹² L. Sebastian Deterding, Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"', 2011.

bahwa media interaktif menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem, sehingga murid tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui eksplorasi.

Menurut Heinich (2002), media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai *vehicle for learning* yaitu sarana yang menghubungkan murid dengan pengalaman belajar secara langsung melalui visualisasi, simulasi, dan partisipasi aktif¹³. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, media interaktif juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Menurut UNESCO (2023) dalam *Global Education Monitoring Report: Technology in Education*, penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran dasar terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar murid, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif. Namun, efek peningkatannya umumnya berada pada tingkat kecil hingga sedang (*small to medium-sized positive effects*), tergantung pada konteks penerapan dan kesiapan pendidik.¹⁴ Hal ini menunjukkan bahwa peran guru tetap menjadi faktor utama dalam efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran interaktif adalah

¹³ Robert Heinich, *Instructional Media and Technologies for Learning* (Merrill, 2002).

¹⁴ A Tool On and Whose Terms, 'Technology in Education : GLOBAL EDUCATION MONITORING REPORT SUMMARY', *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, 2023.

gamifikasi. Penerapan konsep gamifikasi mendorong penyajian materi ke dalam unit-unit pembelajaran yang lebih kecil (*bite-sized learning*) dan terstruktur, serta dipadukan dengan elemen permainan yang menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar murid di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Temuan-temuan tersebut menjadi landasan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan murid, serta pemahaman konsep melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, empat penelitian terdahulu yang dipaparkan memberikan dasar yang kuat bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi layak diterapkan pada pembelajaran IPAS, khususnya materi Peleisir Keliling Dunia, yang menuntut kemampuan eksplorasi, visualisasi, serta pemahaman konsep mengenai keberagaman budaya dan kondisi geografis berbagai wilayah di dunia.

Penelitian Mutiara, Widodo, dan Roqobih (2024) mengembangkan multimedia interaktif untuk materi Rotasi dan Revolusi Bumi. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu menyederhanakan konsep melalui visualisasi animasi yang jelas dan interaksi langsung. Murid menjadi lebih mudah memahami perubahan

siang malam dan pergantian musim ketika materi disajikan secara visual dan dinamis. Relevansi penelitian ini dengan pembelajaran Pelesir Keliling Dunia terletak pada kebutuhan untuk menampilkan peta, letak geografis, dan karakteristik negara secara visual dan interaktif. Konsep geografi yang semula bersifat abstrak dapat dibuat lebih konkret melalui tampilan multimedia yang menarik, sehingga murid memiliki kesempatan melakukan eksplorasi layaknya perjalanan virtual.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Agustina (2024) mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan teks, gambar, animasi, dan audio yang dirancang secara terpadu membantu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, dan retensi informasi murid. Multimedia interaktif yang dikembangkan memungkinkan murid belajar secara mandiri, memilih materi sesuai kebutuhan, serta berlatih melalui evaluasi otomatis. Penelitian ini sangat relevan dengan pengembangan multimedia Pelesir Keliling Dunia, karena materi mengenai keberagaman negara, budaya, dan kawasan dunia membutuhkan sistem navigasi yang fleksibel dan bersifat *self-paced* sehingga murid dapat menjelajah berbagai negara sesuai keinginan mereka.

Penelitian ketiga oleh Duha (2024) mengembangkan multimedia interaktif Biologi berbasis *online* pada materi sistem pencernaan manusia. Walaupun konteks pembelajarannya berbeda, penelitian ini

menegaskan bahwa multimedia interaktif berbasis *online* memungkinkan penyajian materi yang lebih fleksibel, menarik, dan mudah diakses. Penggunaan animasi, video, narasi audio, dan latihan interaktif berhasil meningkatkan pemahaman murid terhadap materi biologi. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan pada materi yang kompleks ataupun membutuhkan representasi visual. Materi Peleisir Keliling Dunia juga memiliki karakteristik serupa, yaitu membutuhkan visualisasi dunia nyata terkait pembagian wilayah di enam benua, ciri khas kondisi geografis di berbagai negara, ciri khas budaya dan bentang alam populer di beberapa negara, contoh negara-negara yang mampu memanfaatkan kondisi geografisnya, potensi wilayah di sekitar tempat tinggal, serta pemahaman tentang Indonesia sebagai bagian dari dunia.

Penelitian terakhir dilakukan oleh Firman Alamsyah (2023) berjudul Pengembangan Gamifikasi Organ Gerak Manusia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk gamifikasi pada materi Organ Gerak Manusia sebagai bahan belajar bagi siswa kelas V sekolah dasar. Produk yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* sebagai perangkat lunak pengembangan multimedia dan menerapkan konsep gamifikasi melalui alur cerita (*storyline*), tantangan (*challenge*), level, serta penghargaan (*badges*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

gamifikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Manfaat penelitian ini adalah menyediakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang inovatif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Penelitian tersebut memiliki relevansi yang tinggi dengan penelitian yang sedang dikembangkan karena sama-sama mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan *Articulate Storyline*. Kedua penelitian juga menerapkan elemen gamifikasi berupa alur cerita (*storyline*), tantangan (*challenge*), level, *badges*, serta umpan balik langsung untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Perbedaanannya terletak pada materi yang dikembangkan. Penelitian Firman Alamsyah berfokus pada materi Organ Gerak Manusia pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS materi pelesir keliling dunia untuk kelas VI sekolah dasar.

Berdasarkan keempat penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan kemandirian belajar murid melalui penyajian materi yang menarik, visual, dan

interaktif. Penelitian-penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif untuk menyajikan materi yang memerlukan visualisasi serta eksplorasi konsep. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan *Articulate Storyline* pada materi pelesir keliling dunia menjadi relevan untuk dikembangkan. Produk ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penerapan elemen gamifikasi, seperti *storyline*, *challenge*, *level*, *badges*, dan umpan balik langsung, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu murid memahami materi IPAS secara lebih efektif dan mandiri.

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka pengembang tertarik untuk mengembangkan produk media untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Pelesir Keliling Dunia kelas VI sekolah dasar.

Produk ini peneliti namakan “Pengembangan Gamifikasi Pelesir Keliling Dunia Mata Pelajaran IPAS untuk Murid Kelas VI SD” yang mana diharapkan mampu untuk menjadi inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar murid, meningkatkan keefektifan pembelajaran serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Mengapa media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang relevan dalam proses pembelajaran IPAS materi Pelesir Keliling Dunia di SDN Beji Timur 1?
2. Bagaimana cara mengatasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPAS materi Pelesir Keliling Dunia kelas VI SDN Beji Timur 1?
3. Apakah multimedia interaktif berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif media yang mampu membantu murid dalam memahami materi Pelesir Keliling Dunia pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD?
4. Bagaimana penerapan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPAS materi Pelesir Keliling Dunia pada murid kelas VI SD?
5. Apakah multimedia interaktif efektif berbasis gamifikasi digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Pelesir Keliling Dunia kelas VI SD?
6. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi Pelesir Keliling Dunia pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi pelesir keliling dunia bagi murid kelas VI sekolah dasar.

1. Topik Bahasan

Topik bahasan berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi pelesir keliling dunia kelas VI sekolah dasar.

2. Jenis Media

Media berupa gamifikasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang peneliti namakan pelesir keliling dunia. Media akan dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline 3* dan memiliki *output* berupa *HTML 5* yang bisa diakses secara *online*.

3. Alat

Alat yang dibutuhkan adalah *Personal Computer* (PC) dan *Smartphone* serta jaringan internet.

4. Sasaran

Produk gamifikasi pelesir keliling dunia ini ditujukan untuk murid kelas VI sekolah dasar.

5. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SDN Beji Timur 1 yang bertempat di Jalan Amonia 2 Komplek Kujang RT. 04 RW. 07, Kelurahan Beji Timur, Kecamatan Beji, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat 16422.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi pelir keliling dunia kelas VI SDN Beji Timur 1.

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan konsep umum mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Manfaat bagi murid adalah membantu dalam mempelajari materi “Pelesir Keliling Dunia” dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui penyajian visual serta aktivitas interaktif. Selain itu, media ini dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah murid dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah mempermudah proses penyampaian materi karena guru memiliki alat bantu yang membuat pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton. Guru juga dapat memanfaatkannya untuk memberikan penilaian formatif melalui latihan atau kuis yang tersedia di dalam media.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi sehingga sekolah lebih siap menghadapi tuntutan transformasi digital. Selain itu, media yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar tambahan yang dapat digunakan secara berkelanjutan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya adalah hasil pengembangan ini dapat dijadikan acuan atau rujukan untuk penelitian terkait pengembangan media pembelajaran digital pada materi atau jenjang yang berbeda.

