

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai aktivitas utama pada sebuah proses pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi dengan melibatkan berbagai komponen seperti peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung pada sebuah lingkungan belajar, oleh karena itu pembelajaran adalah sebuah sistem yang didalamnya melibatkan berbagai komponen dan saling berinteraksi guna tercapainya secara optimal hasil yang diharapkan serta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Pane & Dasopang, 2017). Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 proses pembelajaran yang dilaksanakan pada sebuah satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran berlangsung efektif jika terjadi

interaksi yang aktif antara pendidik dengan peserta didik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah mengacu pada sebuah kurikulum. Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. Di Sekolah Dasar, sesuai dengan kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan menggunakan tematik terintegrasi atau terpadu. Menurut Ananda dan Fadhilaturrahmi (2018), pembelajaran tematik merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu buah tema atau topik pembahasan. Pada pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa akan mampu untuk membangun sendiri pengetahuannya.

Salah satu muatan pelajaran yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik yaitu IPA. Pendidikan IPA merupakan sebuah upaya memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat menguasai serta memahami hakikat IPA (Kurniawan & Nurlaili, 2020). IPA adalah salah satu dari disiplin ilmu untuk mempelajari alam beserta isinya. Muatan IPA sangat penting untuk diberikan sejak berada di Sekolah Dasar. Konsep-konsep yang dipelajari dalam muatan IPA akan berkaitan atau dapat diterapkan serta bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya untuk melihat fenomena-fenomena yang terjadi di alam sekitar. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah inovasi dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya pada muatan IPA agar apa yang dipelajari oleh siswa dapat dikaitkan dengan situasi dunia nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual.

Pendekatan kontekstual merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, serta mengupayakan agar siswa dapat membangun hubungan atau keterkaitan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Wibawa dkk., 2019). Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna jika siswa dapat secara langsung mengalami apa yang telah dipelajarinya dengan nyata. Pada pendekatan kontekstual, pengetahuan tidak dipandang sebagai sesuatu yang harus diterima secara langsung oleh siswa, akan tetapi pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang harus dibangun atau dikonstruksi sendiri oleh siswa tersebut.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual akan berpusat pada siswa, sedangkan guru berperan untuk memberikan motivasi atau sebagai motivator serta memfasilitasi atau sebagai fasilitator bagi siswa dalam belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi serta memfasilitasi siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Menurut Qistina, dkk. (2019), penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di Sekolah Dasar penting untuk dilakukan serta perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru, hal tersebut dikarenakan tingkat pemahaman siswa di Sekolah Dasar masih terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak, sehingga sebagian besar siswa akan merasa kesulitan dalam memahami materi jika tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai perantara berkomunikasi antara guru dengan murid untuk menciptakan komunikasi serta interaksi yang lebih efektif antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran

(Durahman & Jakaria, 2020). Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk membantu memudahkan dalam menyampaikan materi ajar serta untuk meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien, serta guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang signifikan di setiap aspek kehidupan termasuk juga pada dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran, salah satunya pemanfaatan teknologi pada sarana penunjang proses belajar yaitu media pembelajaran (Rasvani & Wulandari, 2021). Media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta bervariasi dapat diwujudkan melalui multimedia interaktif. Multimedia Interaktif merupakan perpaduan berbagai media, baik itu berupa teks, gambar, animasi, video, audio, dll, yang disatukan menjadi sebuah file digital, serta berfungsi untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan penggunaannya dikontrol oleh pengguna sesuai dengan keinginannya (Nilawati, 2020). Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan membantu guru sebagai pengajar untuk menyampaikan materi ajar dengan baik kepada peserta didik, serta multimedia interaktif yang dirancang dengan menggunakan pendekatan kontekstual akan lebih baik lagi dalam membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kadek Agus Widiana selaku wali kelas IV di SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar yang dilakukan pada tanggal 27

September 2021, diketahui bahwa pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka terbatas yaitu siswa belajar secara tatap muka di kelas sesuai dengan jadwal yang telah diberikan. Meskipun demikian, sebagian besar proses pembelajaran juga tetap dilaksanakan secara daring, sehingga waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk belajar lebih banyak di rumah. Selain itu, diketahui juga masih terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi ajar yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, hal tersebut dikarenakan guru masih terkendala dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi ajar yang ingin disampaikan. Pada saat ini, guru diharapkan dapat berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa ketika belajar secara mandiri. Akan tetapi, yang sekarang terjadi yaitu guru masih merasa kesulitan dalam berinovasi mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan dikarenakan guru tidak terlalu menguasai teknologi yang berkembang begitu pesat.

Untuk memperoleh informasi yang lebih akurat, maka setelah dilakukan wawancara kemudian dilanjutkan dengan kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan bergabung ke dalam kelas agar dapat diketahui bagaimana keberlangsungan proses pembelajaran, baik itu mengenai strategi guru dalam mengajar, media pembelajaran yang digunakan, maupun untuk mengetahui bagaimana respon siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat diketahui juga bagaimana karakteristik siswa di kelas tersebut. Kegiatan observasi dilakukan pada tanggal 04 Oktober 2021 dan diperoleh hasil yaitu strategi guru dalam mengajar kurang membangkitkan minat siswa untuk belajar, hal tersebut dapat dilihat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang

bervariatif dan monoton, yaitu berupa video pembelajaran yang diambil dari *YouTube* saja, serta kemudian guru memberikan tugas untuk dikerjakan oleh siswa. Hal tersebut akan berdampak pada siswa yang menjadi cepat merasa bosan dan jenuh, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang komunikatif, sehingga nantinya dapat berdampak siswa akan sulit dalam mengerjakan tugas yang diberikan karena belum mampu memahami materi yang diajarkan. Respon siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran yaitu beberapa siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, akan tetapi sebagian besar siswa lainnya belum aktif dalam menanggapi atau merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Purnamasari, dkk. (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas V di SDN 3 Songan”, menyatakan bahwa produk berupa multimedia interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena hasil validasi ahli dan uji coba produk multimedia interaktif ini berada pada kualifikasi sangat baik. Selain itu, efektivitas hasil pengembangan media juga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rerata *post-test* yang lebih besar dari nilai rerata *pre-test*, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada muatan IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Selanjutnya, Setiawan, dkk. (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Tentang Tumbuhan Hijau Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD N 3 Tegalcangkring”, menyatakan bahwa berdasarkan validasi ahli dan uji coba produk multimedia interaktif ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu jika dilihat dari nilai

rerata *post-test* yang lebih besar dari nilai rerata *pre-test*, maka dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Selain itu, Akbar (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang”, menyatakan bahwa berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba multimedia interaktif pada materi sistem pernapasan manusia, diperoleh hasil bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif pada materi sistem pernapasan manusia tersebut juga dinyatakan sangat praktis, menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, serta melihat kebermanfaatan multimedia interaktif pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dipandang perlu adanya upaya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa khususnya pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD yang dirasa masih sulit untuk dibuatkan media yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang diupayakan untuk dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan guna membantu kesulitan yang dialami guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Multimedia interaktif memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, video, suara, dan audio sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan karakteristik maupun gaya belajar yang

berbeda-beda, serta dapat dioperasikan menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun *handphone*.

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) yang dianggap tepat untuk mengembangkan multimedia interaktif ini. Berdasarkan hal tersebut, maka diupayakan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 9 Padangsembian Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022”. Dengan digunakannya multimedia interaktif, materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA dapat disajikan lebih menarik serta menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, yakni sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa sulit dalam memahami materi karena belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.
- 1.2.2 Guru mengalami kendala dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan mengenai teknologi.
- 1.2.3 Pada saat melaksanakan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.
- 1.2.4 Media pembelajaran yang digunakan sifatnya kurang komunikatif dan menarik, sehingga menyebabkan timbulnya rasa bosan serta jenuh pada diri siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

1.2.5 Pada saat ini, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

1.2.6 Ketersediaan media muatan IPA berupa multimedia interaktif di Sekolah Dasar khususnya pada materi pelestarian sumber daya alam masih sangat minim.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan adanya inovasi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam untuk siswa kelas IV di SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar sebagai titik berat dari penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022?

1.4.2 Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan antara lain:

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan ini dapat memberikan manfaat serta sumbangan positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan juga pemanfaatan media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, penelitian ini juga dapat memberikan manfaat secara praktis bagi siswa, guru, kepala sekolah, serta bagi peneliti lainnya.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk membantu mempermudah memahami materi mengenai pelestarian sumber daya alam yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari berbantuan multimedia interaktif berbasis kontekstual. Selain itu, manfaat lainnya bagi siswa yaitu dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperluas pengetahuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, dapat digunakan sebagai inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa dan untuk meningkatkan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi guna mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kepala sekolah sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan sebuah kebijakan dalam membina guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga untuk kedepannya dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan serta meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi agar dapat melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik untuk kedepannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan, tentunya terdapat karakteristik produk yang diharapkan. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD. Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang diharapkan.

- 1.7.1 Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA kelas IV SD dibuat untuk mendukung siswa dalam belajar, sehingga siswa nantinya dapat lebih mudah dalam memahami materi ajar.

- 1.7.2 Multimedia interaktif ini memadukan unsur seperti teks, gambar, video, animasi, dan audio sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 1.7.3 Multimedia interaktif ini dapat dioperasikan menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan *handphone* sehingga bersifat fleksibel atau dengan kata lain dapat diakses oleh siswa kapanpun dengan menggunakan perangkat tersebut saat ingin belajar secara mandiri.
- 1.7.4 Multimedia interaktif ini berisikan tombol-tombol navigasi yang dapat dikendalikan oleh siswa sesuai dengan keinginannya. Multimedia interaktif ini didesain dengan warna yang sangat menarik, didukung dengan audio serta *backsound*. Multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, *Video Scribe*, *Adobe Illustrator CC 2018*, serta *Animaker*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dilakukan berdasarkan atas kenyataan yang terjadi di lapangan. Pada saat ini yang terjadi yaitu guru masih mengalami kesulitan dalam membuat sebuah media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, serta menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada saat ini menuntut guru untuk selalu berinovasi serta berkreasi untuk menciptakan sebuah media pembelajaran. Disamping itu, siswa juga diharapkan dapat belajar secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut maka sangat penting untuk dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran untuk

mendukung kegiatan pembelajaran pada saat ini. Pentingnya pengembangan ini adalah agar dapat membantu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi ajar dengan mengaitkannya terhadap kehidupan nyata siswa.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada saat ini yaitu berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan sebuah media yang berisi gabungan dari berbagai media seperti teks, suara, animasi, gambar maupun video (Juniari, 2021). Pengembangan multimedia interaktif dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada situasi sekarang ini, hal tersebut dikarenakan multimedia interaktif di desain dengan menarik dan komunikatif serta bersifat fleksibel atau dapat diakses kapan dan dimana saja oleh siswa, sehingga hal tersebut akan membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini diuraikan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan multimedia interaktif. Pengembangan Multimedia Interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

Adapun asumsi dari pengembangan media berupa multimedia interaktif yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang berisikan teks, suara, video, animasi dan gambar, sehingga walaupun setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam memahami materi pembelajaran, multimedia interaktif ini dapat membantu siswa untuk memahaminya.

- b. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri, hal tersebut dikarenakan multimedia interaktif dibuat dengan menarik serta komunikatif, sehingga siswa tidak mudah jenuh atau bosan ketika belajar secara mandiri.
- c. Multimedia interaktif ini bersifat fleksibel, sehingga dapat dioperasikan menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun *handphone* dimanapun dan kapanpun karena multimedia interaktif ini dibagikan berupa *link* yang mudah diakses oleh siswa.
- d. Pembelajaran pada saat ini mengharapkan siswa dapat lebih banyak belajar secara mandiri serta membangun pengetahuannya sendiri. Hal tersebut sesuai dengan salah satu komponen pendekatan kontekstual yaitu konstruktivisme. Multimedia interaktif yang dikembangkan ini berbasis pendekatan kontekstual yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar karena dikaitkan dengan situasi nyata yang ada di sekitar siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media berupa multimedia interaktif yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif ini dikembangkan sesuai dengan hasil wawancara serta observasi di SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar, sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan

karakteristik dan kebutuhan siswa di SD tersebut, khususnya siswa di kelas IV.

- b. Pengembangan multimedia interaktif ini terbatas dibuat untuk materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA siswa kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka istilah-istilah tersebut perlu untuk diberikan batasan sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk serta menguji validitas produk tersebut.
- 1.10.2 Multimedia Interaktif merupakan sebuah media yang berisi gabungan dari berbagai konten seperti teks, suara, animasi, gambar maupun video
- 1.10.3 Pendekatan Kontekstual merupakan merupakan suatu konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, sehingga pembelajaran yang dialami oleh siswa menjadi lebih nyata dan bermakna.
- 1.10.4 Materi pelestarian sumber daya alam merupakan usaha untuk melestarikan semua kekayaan yang dimiliki oleh alam yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.
- 1.10.5 Muatan IPA merupakan sebuah ilmu pengetahuan berorientasi aplikatif, mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar,

rasa ingin tahu, serta mengembangkan sikap peduli dan rasa tanggung jawab pada lingkungan alam.

1.10.6 Model penelitian pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) merupakan salah satu model yang sistematis. Pada model ini terdiri dari 5 tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan suatu produk, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE).

