

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan sangatlah penting bagi kebutuhan mendasar dalam keberadaan manusia. Pendidikan merupakan cara untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidup manusia. Melalui pendidikan, dapat memajukan teknologi dengan inovasi sehingga perkembangan pun akan dapat diciptakan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa mampu aktif dalam membina potensi diri yang dimilikinya untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, wawasan, kecerdasan, pengendalian diri dan memiliki akhlak mulia serta kemampuan yang diperlukan dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Widyoko, 2014). Tentunya kata pendidikan tidak terlepas dari adanya kegiatan pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tentunya mendapatkan hasil belajar, hasil belajar tersebut mencakup tiga ranah edukatif meliputi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Ranah kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan mengingat, memahami, menganalisis, menerapkan, menciptakan, dan mengevaluasi. Untuk ranah afektif diperoleh melalui kegiatan menghargai, menjalankan, menerima, mengamalkan, dan menghayati. Sedangkan ranah psikomotorik dapat diperoleh melalui melakukan kegiatan berupa persepsi,

penyesuaian, kesiapan, menanggapi, reaksi kompleks, penyesuaian, dan penciptaan. (Widyoko, 2014)

Dalam setiap muatan pelajaran terdapat kompetensi inti, dari kompetensi inti tersebut dijabarkan menjadi empat kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, diantaranya kompetensi pengetahuan, kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial dan kompetensi keterampilan. Keempat kompetensi tersebut harus dicapai oleh peserta didik dalam setiap muatan pembelajaran, tak terkecuali muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Seperti yang diketahui, saat ini kemajuan pesat teknologi, informasi dan komunikasi telah membawa perubahan bagi guru dan siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satunya kegiatan pembelajaran yang menekankan teknologi, informasi dan komunikasi yakni Pembelajaran di abad ke 21. Pembelajaran Abad ke 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi yang menekankan pada 4 C yakni

- 1) *Communication*, yaitu guru hendaknya memberikan siswa kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui komunikasi dan pengalaman yang siswa alami;
- 2) *Collaboration* yaitu pada proses pembelajaran, guru hendaknya menciptakan situasi dimana siswa dapat belajar bersama-sama, belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang siswa buat, serta dapat memupuk rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tanggung jawab yang diberikan;
- 3) *Critical Thinking and Problem Solving* yaitu proses pembelajaran hendaknya guru membuat siswa dapat berpikir kritis dengan menghubungkan pembelajaran dengan permasalahan kontekstual yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan
- 4) *Creativity*

and Innovation, pembelajaran harus menciptakan kondisi dimana siswa dapat berkreasi dan berinovasi. Seperti guru menjadi fasilitator dalam menampung hasil kreativitas dan inovasi yang dikembangkan oleh siswa. (Daryanto, 2017)

Sejalan dengan pembelajaran abad ke 21, Pada saat ini para guru di tuntut untuk mengasah keterampilannya, tidak cukup hanya dengan memiliki keterampilan dan kemampuan mengenai teori belajar mengajar saja, akan tetapi guru harus mengasah keterampilan mengajarnya dari berbagai pengetahuan dan keterampilan yang kekinian seperti berupa melaksanakan pembelajaran yang berbasis digital. Pembelajaran berbasis digital merupakan pembelajaran yang memanfaatkan dan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*) sebagai media pendukung dan sumber informasi alternatif dalam pembelajaran (Anitah S, 2012). Salah satu pemanfaatan sumber informasi digital yang dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran saat ini yaitu internet. Dalam bidang pendidikan, internet sebagai peralatan elektronik untuk membantu dan memudahkan pembelajaran di ruang kelas dan kegiatan administrasi sekolah. Adanya internet sangat bermanfaat bagi para guru sebagai penyedia informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai penyedia informasi, namun juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan. Menurut Suryani menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat membangun semangat dan minat siswa dalam belajar (Suryani, 2018). Sedangkan Ibrahim menyatakan bahwa media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan dan menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan minat, inspirasi, dan motivasi serta pemikiran siswa sehingga terjadi interaksi untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Ibrahim, 2000). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan perasaan serta kompetensi siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013).

Pada kegiatan belajar mengajar muatan pelajaran IPA perlu menggunakan media pembelajaran seperti media pembelajaran konkret maupun media pembelajaran berbasis digital. Menurut Noehi Nasution, secara umum penggunaan media pembelajaran dalam muatan IPA sangat penting karena memiliki fungsi dan manfaat yang berhubungan dengan keterampilan proses pembelajaran yaitu dapat mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dan temannya dalam kegiatan pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan siswa agar dapat mendorong kegiatan belajar mengajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh siswa akan lebih bermakna, dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, sehingga perhatian siswa dapat terpusat pada materi pelajaran yang diberikan guru dan memberikan konsep-konsep yang penting untuk perkembangan belajar siswa, sehingga membuat materi ajar lebih lama diingat serta memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kemandirian siswa (Noehi Nasution, 2007). Oleh karena itu, Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien sehingga siswa dapat memahami materi yang akan disampaikan

secara bermakna. Merancang media pembelajaran dapat terlaksana dengan berbasis model pembelajaran seperti model *Guided Inquiry*.

Salah satu model pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif dan mengembangkan keterampilan proses IPA secara optimal yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry*. Model pembelajaran *guided inquiry* bisa disebut dengan model inkuiri terbimbing yaitu suatu model pembelajaran yang dimana guru menyediakan bimbingan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan awal tentang materi atau konsep yang akan dipelajari dan mengarahkannya ke dalam suatu topik diskusi (Rismawati, dkk. 2017). Model *guided inquiry* merupakan model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan siswa dalam melaksanakan proses investigasi untuk mengumpulkan data berupa fakta dan memproses fakta tersebut sehingga siswa dapat mengambil kesimpulan secara mandiri untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh guru. Model *Guided Inquiry* merupakan model yang bisa digunakan dalam mengatasi pemahaman konsep dan kemampuan berpikir siswa dengan menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia agar pembelajaran berjalan efektif. Salah satu sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran yaitu adanya ketersediaan media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan beberapa aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Guided Inquiry* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan menekankan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Di dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif ini melalui pemecahan

masalah dengan membiasakan siswa untuk menghadapi serta dengan memecahkan suatu permasalahan dengan berpikir secara ilmiah. Media pembelajaran interaktif berbasis *Guided Inquiry* yang akan diterapkan pada muatan pelajaran IPA materi perubahan wujud benda yang disajikan dengan menarik, kreatif, inovatif sehingga siswa akan lebih tertantang untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD No. 1 Kedonganan, Belum ada kemajuan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Perubahan Wujud Benda, karena keterbatasannya waktu, guru tidak sering menggunakan media pendukung selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dimana guru hanya menggunakan media yang bergantung pada bacaan yang tersedia di buku yang telah diberikan di sekolah, khususnya pada muatan pelajaran IPA dan media pembelajaran yang konkret saja berupa benda-benda yang terdapat di lingkungan sekolah. Pemanfaatan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tugas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Serta aktivitas belajar IPA pun memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang sudah tersedia. Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran seperti laptop belum maksimal. Melihat sebagian dari permasalahan di atas, penting untuk mengembangkan media pembelajaran untuk membantu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan saat ini, sehingga menjadi sebuah tantangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memperkenalkan materi dan dilengkapi dengan langkah-

langkah pembelajaran, materi pembelajaran, penilaian atau latihan soal secara interaktif dengan bantuan model pembelajaran *Guided Inquiry* yang layak diterapkan pada siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya pada muatan pelajaran IPA materi pelajaran Perubahan Wujud Benda.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurul Annisa dan Naeklan Simbolon pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran *Guided Inquiry* ini terbukti layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Taufiq Nuril Akbar pada tahun 2016 yang menyatakan bahwa Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* ini terbukti layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA kelas V SD.

Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD No. 1 Kedonganan Kabupaten Badung".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1.2.1 Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, peserta didik mudah merasa bosan dalam belajar di kelas karena penyajian materi secara umum kurang menarik sehingga proses pembelajaran kurang maksimal.
- 1.2.2 Belum adanya pengembangan media pembelajaran untuk menyampaikan muatan pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda.

- 1.2.3 Kurangnya pemanfaatan media pendukung seperti media digital yang digunakan selama pembelajaran di kelas, dimana pendidik hanya menggunakan media yang bergantung pada bahan bacaan dari buku yang telah diberikan dari sekolah, khususnya pada muatan pelajaran IPA dan menggunakan media pembelajaran yang konkrit saja.
- 1.2.4 Penggunaan metode atau model pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana guru hanya menggunakan ceramah dan penugasan selama pembelajaran.
- 1.2.5 Aktivitas belajar mengajar IPA memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan materi ajar berbasis digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, Penelitian ini berpusat pada kemajuan media pembelajaran yang membutuhkan pengembangan sesuai dengan kemajuan zaman. Selain itu, Kurangnya pemilihan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang bervariasi digunakan oleh guru sehingga pembelajaran tampak membosankan, kurang bermakna, efektif, kreatif dan inovatif serta terkesan membosankan. Oleh karena itu, perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Guided Inquiry* yang inovatif yang berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran, komponen teks, gambar, suara, video dan aktivitas interaktif dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Guided Inquiry* yang digunakan dalam muatan pelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V di sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi bahan kajian penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD No. 1 Kedonganan Kabupaten Badung?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD No. 1 Kedonganan Kabupaten Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD No. 1 Kedonganan Kabupaten Badung.
- 1.5.2 Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD No. 1 Kedonganan Kabuapten Badung.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan memberikan kontribusi dalam rangka perkembangan ilmu pengetahuan tentang teori-teori pengembangan media pembelajaran dan teori-teori model pembelajaran agar semakin maju dan untuk perkembangan media pembelajaran interaktif dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas belajar IPA, serta untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* untuk mengajarkan materi pembelajaran Perubahan Wujud Benda.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* ini dapat memberikan manfaat kepada siswa yaitu meningkatkan keterampilan teknologinya dalam pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran perubahan wujud benda secara bermakna dan mengasah keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi. Serta siswa mampu belajar secara mandiri dan

termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan media pembelajaran ini, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* ini dapat memberikan manfaat kepada guru yaitu menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam menjalankan media pembelajaran berbasis teknologi, menggunakan model yang bervariasi dalam pembelajaran di kelas, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan dan menyiapkan materi pembelajaran perubahan wujud benda dengan cara yang kreatif, menyenangkan dan menarik kepada siswa, dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* dalam pembelajaran dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif, meningkatkan mutu pendidikan sekolah, meningkatkan prestasi sekolah dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran muatan pelajaran IPA terkait materi pembelajaran perubahan wujud benda serta menambah ketersediaan berbagai media pembelajaran di sekolah, sehingga dapat dimanfaatkan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran secara klasikal maupun individual.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman tambahan kepada mahasiswa sebagai peneliti dan sebagai calon guru tentang pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* dan menjadi bekal referensi tambahan atau sumber rujukan penelitian dan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk pendidikan lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk bahan ajar yaitu Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Perubahan Wujud Benda siswa kelas V. Media pembelajaran interaktif ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini yaitu:

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan hasil pengembangan dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk melihat makna di dalam materi dengan konteks kehidupan sehari-hari yang dapat dipelajari siswa secara mandiri dan dapat disesuaikan dalam pemanfaatannya.
- 1.7.2 Media pembelajaran interaktif IPA ini memiliki kegiatan langkah-langkah model *Guided Inquiry* yaitu mengorientasi peserta didik, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan kesimpulan.

- 1.7.3 Media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* ini merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen media interaktif dalam pengembangan media seperti teks, gambar, suara dan video serta animasi yang menarik perhatian bagi siswa terhadap muatan pelajaran IPA materi pembelajaran perubahan wujud benda, sehingga siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajarnya serta media ini dikatakan interaktif karena dapat digunakan melalui mengontrol media seperti yang diinginkan.
- 1.7.4 Media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* ini merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang dikemas agar siswa dapat belajar mandiri dan dapat menggantikan peranan guru dalam pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan smartphone dengan spesifikasi *Android* maupun *IOS* yang memiliki aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan dapat dioperasikan menggunakan komputer/laptop juga dengan spesifikasi *Processor Intel*, menggunakan sistem operasi *Windows 8*, *Windows 10* yang memiliki aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan RAM lebih dari 1 GB, dan resolusi tinggi. Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversi menjadi file bertipe *slideshow (ppsx)* sehingga pengguna hanya bisa menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* serta media pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)*.
- 1.7.5 Aplikasi *Microsoft PowerPoint* untuk menjalankannya dan disertai dengan petunjuk penggunaan. Konten-konten yang ada pada media ini yaitu meliputi petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video, soal latihan, rangkuman dan rujukan serta profil pengembang. Hasil

pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk satu kali pembelajaran selama 45 menit sesuai dengan RPP dan Silabus terkait materi pada media pembelajaran interaktif ini. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus, pengetahuan terkait perubahan wujud benda kelas V SD yang terdiri dari pengertian perubahan wujud benda, jenis-jenis perubahan wujud benda, dan contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan keadaan di masa ini, sekolah dasar melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas dan atau pembelajaran jarak jauh secara daring. Dalam proses pembelajaran jika hanya menggunakan buku pembelajaran sebagai sumber belajar tidak cukup untuk memberikan pemahaman tentang perubahan wujud benda.

Buku pembelajaran tematik muatan IPA memiliki materi bersifat abstrak, tidak menjelaskan konsep yang perlu dipahami siswa dan siswa tidak mampu belajar secara mandiri. Pada materi perubahan wujud benda, hanya menyampaikan materi yang perlu diketahui siswa, itu membuat pembelajaran siswa tidak bermakna, sehingga siswa cenderung mendapatkan proses belajar secara menghafal.

Dikembangkan lah sebuah media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* yang tidak hanya menyampaikan materi secara langsung pada siswa, tetapi mengarahkan siswa untuk mendapatkan aktivitas belajar yang bermakna, efisien, imajinatif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dalam

pembelajaran ini, guru harus bisa memberikan fasilitas untuk siswanya dengan berbagai jenis sarana, prasarana, bahan ajar, atau media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, dan pembelajaran dapat lebih bermakna serta menyenangkan namun dapat memperkuat daya nalar dasar siswa.

Pentingnya mengembangkan media pembelajaran interaktif IPA yang berbasis *Guided Inquiry*, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, siswa diharapkan dapat beradaptasi secara aktif, mandiri dan efektif dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar saat ini. Selain itu, siswa akan lebih mudah memahami muatan pelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda. Dan siswa juga dapat mempelajari media di luar sekolah. Dengan demikian media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* mampu memberikan aktivitas belajar yang konstruktivis dan siswa mampu untuk memaknai konsep materi yang diperoleh secara menyenangkan dan bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* ini mampu untuk membangkitkan gairah belajar siswa agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya terkait dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan belajar akan lebih bermakna.

- b. Belum terdapat media pembelajaran interaktif IPA yang dikembangkan menggunakan model *Guided Inquiry* pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V sekolah dasar.
- c. Dari seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar, sebagian sudah memiliki pemahaman terkait muatan pelajaran IPA dan materi pembelajaran perubahan wujud benda dengan konsep di kehidupan sehari-hari.
- d. Ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran memiliki pemahaman terkait media yang dikembangkan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD terkait muatan pelajaran IPA materi pembelajaran perubahan wujud benda untuk siswa kelas V di SD No. 1 Kedonganan.
- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa bahan ajar elektronik.
- c. Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *Guided Inquiry* ini terbatas hanya pada materi perubahan wujud benda muatan IPA kelas V sekolah dasar.
- d. Pada tahap implementasi yaitu uji lapangan dan uji efektivitas produk tidak dapat dilakukan karena kasus penyebaran virus corona varian omicron semakin meningkat pada masa pandemi Covid-19.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan pada penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan proses penelitian yang mengembangkan produk yang sudah ada dan menyetujui produk yang nantinya bermanfaat dan berguna dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 1.10.2 Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran canggih yang bersifat digital dan non-cetak yang disusun secara metodis, sistematis dan digunakan untuk tujuan keperluan belajar dengan memanfaatkan aplikasi seperti *Microsoft Power Point*, sehingga diharapkan siswa dapat mengetahui bagaimana menangani masalah dengan cara mereka sendiri secara spesifik.
- 1.10.3 *Guided Inquiry* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan siswa melalui suatu penyelidikan yang dibimbing oleh guru. Metode pembelajaran memiliki langkah-langkah yaitu mengorientasi peserta didik, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan kesimpulan.
- 1.10.4 IPA merupakan ilmu pengetahuan yang menjelaskan tentang peristiwa alam, kebendaan dan keadaan makhluk hidup yang memerlukan kerja, cara berpikir, dan cara-cara menangani dan memecahkan permasalahan yang sistematis disusun secara teratur. IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu IPA sebagai produk, proses, dan sikap.

1.10.5 Perubahan Wujud Benda merupakan materi yang terdapat pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang terdapat buku tematik Tema 7 pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa terhadap benda yang dapat mengalami perubahan wujud dalam kehidupan sehari-hari.

1.10.6 Model ADDIE adalah suatu model pengembangan yang memperhatikan beberapa langkah-langkah sebagai tahapan pengembangan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

