

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap insan manusia. Dengan pendidikan manusia menjadi terpelajar dan dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kepentingannya. Pada era digital seperti sekarang ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu (Nugraha, 2020). Hal tersebut dikarenakan agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas bergantung dari proses pendidikan dari sumber daya manusia itu sendiri

Tujuan pendidikan nasional adalah mengarahkan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab. Sedangkan tujuan pendidikan sekolah dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut, dengan demikian peserta didik dapat memiliki dan menanamkan sikap budi pekerti terhadap sesama. Sistem pendidikan

telah berkembang pesat dalam beberapa terakhir ini, pendekatan tradisional atau metode tradisional mulai menghilang dengan penemuan teknologi.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara tujuh sampai dengan tiga belas tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa. Untuk itu calon guru SD harus dipersiapkan dengan baik, bukan sekedar kemampuan kognitifnya tetapi disiapkan dan dibiasakan berpikir kreatif dalam merancang pembelajaran (Wahyudi dkk, 2018). Di sekolah dasar siswa diberikan berbagai bidang studi yang semuanya harus mampu dikuasai oleh peserta didik. Itulah alasan mengapa sekolah dasar disebut sebagai pusat pendidikan. Namun tidak hanya di kelas saja proses pembelajaran terjadi akan tetapi di luar kelas pun juga termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat sekarang mengharuskan adanya inovasi dan transformasi dalam pembelajaran (ahmad, 2017). Pada era TIK seperti sekarang yang akan dihadapi adalah peserta didik yang lahir dan berkembang di era digital, maka suka tidak suka, mau tidak mau guru pun harus memiliki literasi teknologi yang tinggi (Sari, 2014). Hadirnya pandemi Covid-19 mengubah jalannya proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran masa pandemi terjadi hampir diseluruh wilayah Indonesia demi memutus penyebaran virus Covid-19. Pembelajaran yang awalnya berlangsung secara tatap muka bergeser menjadi pembelajaran secara daring atau secara jarak jauh. Pembelajaran secara daring dipilih menjadi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan pendidikan di Indonesia terutama dalam situasi pandemi Covid-19

(Imtikhani, dkk. 2020). Perubahan pembelajaran yang terjadi secara tiba-tiba ini menimbulkan berbagai permasalahan, sebagai contoh terjadinya ketimpangan dalam pemberian materi antara pendidik dengan peserta didik. Apalagi ketika terbatasnya fasilitas yang tersedia pada peserta didik dan pada guru seperti Paket Data untuk berinternet, keterbatasan alat yang dimiliki peserta didik maupun guru, dan kurangnya inovasi oleh guru dalam proses pembelajaran masa pandemi.

Dalam proses pembelajaran dalam masa pandemi umumnya menerapkan pembelajaran daring. Dalam pengimplementasian pembelajaran daring, guru diwajibkan untuk mengedepankan dua prinsip, yaitu tidak membahayakan, di mana pembelajaran yang dilaksanakan secara daring tidak menciptakan lebih banyak stres dan kecemasan bagi siswa dan keluarganya, dan realistis artinya pembelajaran yang dilaksanakan guru memiliki ekspektasi yang realistis terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Kemendikbud, 2020). Maka dari itu diperlukan suatu perubahan pola pembelajaran yang dilakukan oleh satuan pendidikan guna menyesuaikan dengan kondisi saat ini. Selain itu keberhasilan sistem pembelajaran jarak jauh ditunjang oleh adanya interaksi dan komunikasi yang efektif dan maksimal antara intstruktur (pembelajar) dan pebelajar, interaksi antara pebelajar dengan berbagai fasilitas pembelajaran seperti kreatif mencari materi-materi penunjang dari sumber-sumber lain seperti internet atau *digital-library* melalui *web* (Eko & Rayandra, 2016). Berkenaan dengan hal tersebut, pembelajaran saat ini sudah pasti memerlukan kerjasama yang baik antara orang tua dan guru dalam membelajarkan anaknya di rumah agar tetap optimal. Sehingga perlunya keterampilan mengajar seorang guru agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik. Sebagai seorang guru perlu untuk

memahami dalam membuat perencanaan pembelajaran yang baik agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran tersebut. Dalam menyusun pembelajaran seorang guru perlu merencanakan terlebih dahulu proses pembelajaran mulai dari tujuan pembelajaran, teknik, pendekatan hingga sumber atau bahan ajar yang akan digunakan untuk menunjang jalannya pembelajaran. Selain itu seorang guru perlu melakukan evaluasi berkaitan dengan dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga guru mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah terlaksana dan mengetahui kendala yang dialami selama proses pembelajaran. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Gagne dan Briggs (Nurita, 2018), hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, perlu adanya proses pembelajaran yang berkualitas. Terdapat tiga komponen pendukung keberhasilan pembelajaran yaitu peserta didik, guru, dan media pembelajaran (Istiqlal, 2017). Proses pembelajaran yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang terdapat dua interaksi yaitu antara guru dan peserta didik. Dengan adanya interaksi dua arah dapat membuat proses pembelajaran berkualitas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, proses pembelajaran yang berkualitas dapat dicapai dengan pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Muhson, 2010). Pembelajaran yang kurang baik dan penerapan metode yang tidak bervariasi dapat membuat peserta didik berperilaku pasif, kemudian suasana belajar yang kurang menyenangkan juga menjadi faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tidak berjalan efektif (Pariartha et al., 2013). Selain itu penambahan bantuan media pembelajaran tentu menjadi salah satu

solusi bagi guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar menjadi berkualitas.

Media pembelajaran merupakan sarana belajar yang berguna untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara efektif. Media pembelajaran juga dapat membantu menkonkretkan materi yang abstrak dan susah dipahami oleh peserta didik. Secara umum media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen atau alat yang digunakan untuk mendukung jalannya pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik yang bukan hanya media komunikasi elektronik saja melainkan alat-alat sederhana yang memiliki kaitan dengan proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam proses belajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang baik (Tafonao, 2018). Jadi, penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi guru agar dapat diterapkan dengan baik pada proses pembelajaran di sekolah. Penerapan media dalam pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman isi pembelajaran, pemahaman peserta didik terhadap suatu materi lebih baik jika dalam suatu pembelajaran guru menerapkan media pembelajaran dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali.

Namun saat ini guru cenderung mengabaikan penambahan bantuan media pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran yang menyebabkan menurunnya minat dan motivasi belajar siswa ketika belajar. Hal tersebut diperparah dengan pandemi Covid-19 yang memaksa perubahan pembelajaran dari semua tatap muka menjadi daring yang semakin sulit untuk membuat siswa termotivasi untuk

belajar. Masalah tersebut dapat menyebabkan materi yang disampaikan guru tidak diterima dengan baik oleh peserta didik. Selain itu siswa menjadi semakin pasif atau kurang aktif ketika pembelajaran karena pembelajaran terkesan satu arah dan tidak inovatif. Maka dari itu perlu adanya sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa aktif ketika proses pembelajaran. Inovasi dalam pengembangan media yang dimaksud adalah penggabungan gambar, teks, grafik, suara, dan video (Permana & Nourmavita, 2017) atau bisa disebut dengan multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media berupa gambar, video, teks, suara, animasi, grafik interaksi yang dikemas dalam file digital (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada publik. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran saat ini. Penggunaan multimedia dianggap penting dalam proses pembelajaran karena dipandang mampu untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Multimedia dapat digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional. Penyampaian pelajaran yang interaktif dapat memudahkan siswa dalam belajar karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks, dan grafik. Selain itu penambahan multimedia pada pembelajaran IPA juga menjadi salah satu solusi dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, karena IPA merupakan mata pelajaran yang membahas fenomena-fenomena alam yang perlu untuk divisualisasikan kepada siswa. IPA adalah salah satu mata pelajaran yang secara umum membahas tentang gejala-gejala alam yang menggunakan metode

observasi dan eksperimen. Pembelajaran IPA tidak hanya mempelajari tentang fakta-fakta maupun konsep saja tetapi juga tentang penemuan. Penyampaian materi IPA kepada peserta didik harus sesuai dengan tingkat intelektual siswa mengingat materi IPA bersifat abstrak. Peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret memerlukan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam memahami materi IPA. Pada pembelajaran IPA sekarang ini media pembelajaran jarang digunakan. Guru-guru masih menggunakan lingkungan sekitar dalam penjelasan materi IPA kepada siswa. Karena materi IPA yang bersifat abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dapat membuat peserta didik merasa bingung dan akhirnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA, maka dari itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mudah dipahami peserta didik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Melalui pendidikan IPA, peserta didik diharapkan dapat mempelajari dirinya sendiri dan juga alam sekitarnya. Pembelajaran IPA tentu akan lebih optimal apabila ketika proses pembelajaran menggunakan suatu alat bantu atau media, karena berdasarkan paradigma konstruktivisme yang menyatakan bahwa media menempati posisi yang cukup strategis dalam mewujudkan kondisi belajar yang optimal (Akbar, 2016). Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat perantara dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan guru sehingga dianggap sebagai suatu pendekatan yang idea, aktif dan aplikatif sehingga tercipta suasana kelas yang aktif dan kondusif, menyenangkan serta peserta didik secara langsung terlibat dalam pembelajaran IPA (Arsyad, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 12 Oktober 2021 dengan guru kelas V sekolah dasar di Gugus Yudistira kecamatan Negara, diketahui bahwa pada proses pembelajaran daring guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa materi yang ada dalam buku siswa (khususnya materi IPA) kurang lengkap bahkan buku tematik hanya digunakan siswa untuk menjawab soal saja serta untuk menjawab pertanyaan yang ada di buku tersebut sering kali siswa mencari di sumber lain. Pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi Covid-19 hanya menggunakan via *WA Group* saja. Guru juga menyatakan bahwa salah satu contoh materi muatan IPA yaitu materi siklus air juga kurang dijelaskan secara merinci. Guru menyatakan bahwa jika dalam pembelajaran hanya menggunakan buku siswa saja maka akan dapat mengurangi minat belajar siswa dikarenakan sulitnya untuk memahami materi yang terdapat di buku siswa. Guru wali kelas V juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran sangat diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk mendukung jalannya suatu pembelajaran, multimedia interaktif yang dimaksud yaitu media yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu menjelaskan materi pembelajaran serta sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Selain melaksanakan wawancara dengan guru kelas V, wawancara juga dilakukan kepada peserta didik di sekolah dasar di Gugus Yudistira kecamatan Negara. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran dikarenakan guru hanya memberikan atau mengirimkan materi saja kepada peserta didik melalui *WA Group*. Peserta didik juga mengatakan bahwa mereka akan lebih

memahami materi pembelajaran jika materi pembelajaran tersebut dijelaskan oleh guru secara langsung.

Dari proses observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2021 di *WA Group* kelas V sekolah dasar di Gugus Yudistira kecamatan Negara, diketahui bahwa partisipasi dari peserta didik kurang dalam mengikuti pembelajaran daring dikarenakan guru tidak menggunakan alat bantu seperti media dalam melaksanakan pembelajaran. Yang menjadi kendala mengapa guru-guru tersebut tidak menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah guru kebingungan untuk menentukan media yang cocok untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Ada beberapa guru yang belum fasih dalam mengoperasikan teknologi lalu keterbatasan siswa yang tidak semua memiliki alat komunikasi (*handphone*), dan ditambah lagi dengan situasi pandemi Covid-19 yang sedang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia yang memaksa proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif atau pasif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan menurunnya minat belajar siswa ketika pembelajaran daring berlangsung.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa tersebut perlu adanya inovasi, salah satunya dengan mengembangkan suatu media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran adalah kombinasi dari teks digital, gambar, animasi, video, dan audio. Multimedia pembelajaran menyajikan bahan ajar dalam bentuk intruksi dan narasi dengan sistem interaktif stimulus respond yang disajikan secara terstruktur dan sistematis. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa

multimedia memiliki karakteristik khusus yang lebih efektif dalam desain agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Karakteristik ini terbukti berhasil menunjukkan keunggulan dari multimedia pembelajaran. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Akbar, 2016) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan siswa memberikan respon positif terhadap multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan maka akan dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian penelitian yang akan dilaksanakan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Topik Siklus Air Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru cenderung melaksanakan pembelajaran masih berdasarkan buku, terutama pada materi siklus air.
- 2) Masih Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.
- 3) Kurang adanya partisipasi yang aktif dari siswa dalam pembelajaran daring yang dilakukan.

- 4) Diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ditemukan cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif topik siklus air pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif topik siklus air pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif topik siklus air pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif topik siklus air pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif topik siklus air pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif topik siklus air pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif topik siklus air pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kelas V sekolah dasar

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna bagi pembelajaran IPA khususnya topik siklus air baik secara teoritis ataupun secara praktis. Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Laporan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan untuk menambah wawasan bagi guru. Pengembangan ini didasarkan pada pentingnya media dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran peserta didik dapat belajar dimana saja, karena media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dikemas dengan praktis dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal di android masing-masing peserta didik. Pada multimedia interaktif terdapat pemaparan materi, video pembelajaran, dan evaluasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran khususnya pembelajaran IPA dengan topik siklus air.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk merencanakan dan menyusun serta menggunakan multimedia interaktif dalam memberikan materi pembelajaran IPA khususnya topik siklus air sehingga pembelajaran menjadi lebih praktis dan pemanfaatan waktu lebih efektif.

3) Bagi Kepala Sekolah

Menjadi acuan dalam membimbing guru dalam merencanakan dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut baik dalam variabel yang sama maupun yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media dalam bentuk multimedia interaktif yaitu file html atau link jika dibuka di laptop dan berupa file .apk . File. apk merupakan istilah umum yang berarti Paket Aplikasi Android yang biasa digunakan para pengembang aplikasi android untuk mendistribusikan aplikasinya di install di *smartphone* (khusus sistem operasi Android). Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan dapat dilakukan interaksi antara pengguna dengan media yang dikembangkan dengan cara mengontrol tombol-tombol yang ada pada media tersebut.
- 2) Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah materi muatan IPA dengan topik siklus air kelas V sekolah dasar.
- 3) Media pembelajaran interaktif didesain sesederhana mungkin dan seringan mungkin agar tidak terlalu membebani perangkat siswa.
- 4) Pada halaman awal dilengkapi kolom pengisian identitas, untuk membiasakan siswa untuk mengisi identitas di setiap awal pembelajaran
- 5) Pada setiap halaman disediakan tombol yang bisa dikontrol untuk melihat materi yang ingin ditampilkan
- 6) Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang memudahkan pengguna untuk menggunakan media.
- 7) Tersedia kuis-kuis yang berfungsi untuk melatih pemahaman siswa terhadap penyampaian materi yang ada dalam media.

- 8) Pada akhir halaman akhir terdapat evaluasi yang didalamnya berisi latihan soal pilihan ganda. Evaluasi ini menggunakan tambahan situs *wordwall.net* sebagai platform evaluasi dengan tujuan hasil jawaban dari siswa bisa dipantau secara langsung oleh guru dan bisa tercatat secara akuntabel.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar Gugus Yudistira kecamatan Negara, diketahui bahwa penting bagi seorang pendidik untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif. Pentingnya pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA pada materi siklus air sekolah dasar karena materi yang ada pada buku siswa masih bersifat terbatas. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Peserta didik memiliki fasilitas pendukung yaitu *smartphone android* dan koneksi internet untuk mengunduh aplikasi dan membuka situs internet.
- 2) Siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Yudistira Kecamatan Negara sudah menguasai keterampilan membaca, sehingga mampu menggunakan media dan memahami materi yang ada pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

- 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media ini untuk menyampaikan materi
- 4) Siswa lebih tertarik dan berperan aktif dalam pembelajaran karena media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat digunakan siswa itu sendiri dan berisi gambar, video dan animasi yang menarik.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terbatas hanya pada mata pelajaran IPA dengan topik siklus air kelas V sekolah dasar.
- 3) Pengembangan menggunakan model *ADDIE* namun penelitian hanya dilakukan sampai tahap *development*, untuk tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya dan finansial.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diberikan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Media adalah pengantar atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi.

- b) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*, setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif.
- c) Multimedia interaktif adalah media gabungan dari gambar, audio, animasi, teks, grafis dan video yang dapat dikontrol oleh penggunanya

