

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Pentingnya Pengembangan, (8) Asumsi dan Keterbatasan, dan (9) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi perkembangan sumber daya manusia, sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan baik itu dari kebodohan maupun kemiskinan. Hal tersebut selaras dengan tujuan nasional Negara Republik Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Menurut Undang Undang SISDIKNAS No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti, pikiran dan jasmani anak, serta sebagai upaya untuk memajukan kesempurnaan hidup, yaitu hidup selaras dengan alam dan masyarakat.

Dari pengertian dan analisis yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Dari beberapa unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang dapat memberikan pengaruh serta kontribusi yang baik untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas peserta didik. Kurikulum adalah perangkat pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan. Senada dengan hal itu, (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010) mengatakan bahwa Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan. Dengan kata lain, kurikulum adalah rencana pendidikan atau pembelajaran. Kurikulum dirancang untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Proses perbaikan kurikulum di Indonesia terjadi sudah sangat banyak, yang mana dapat membawa dampak kepada mutu pendidikan di Indonesia, perbaikan kurikulum ini sendiri dilaksanakan agar terciptanya suatu pengeluaran atau hasil pembelajaran yang sangat efektif, dari adanya kurikulum pada masa belanda, jepang, dan dari kurikulum tahun 1964, sampai dengan pelaksanaan kurikulum sekarang 2013, yang mana pastinya dengan adanya perubahan kurikulum dari tahun ke tahun yang dilalui oleh bangsa Indonesia, sangatlah dapat menjadi pembelajaran demi terciptanya perbaikan kurikulum yang optimal dan sesuai dengan perubahan dan perkembangan teknologi yang ada di era sekarang.

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Chauhan (dalam Ni Wayan Sutamin, 2019:182) bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar yang efektif. Berdasarkan

definisi-definisi diatas maka pembelajaran dapat diartikan kegiatan yang bertujuan membantu seorang atau kelompok melakukan interaksi antar peserta didik dan pendidikan dalam kegiatan belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung edukatif dan efektif. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat memperoleh hasil seoptimal mungkin. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi baru dalam sebuah pembelajaran. Tantangan belajar semakin berat dihadapi oleh guru dan siswa, dikarenakan di awal tahun 2020, dunia digemparkan oleh sebuah wabah atau virus. Virus ini dikenal sebagai virus corona atau covid-19. Dampak wabah virus corona dirasakan oleh seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan yang membuat seluruh pembelajaran dilakukan secara Daring (dalam jaringan) dan secara online di rumah masing-masing. Dampak COVID-19 ini juga dirasakan oleh pihak sekolah MI Ta'ariful Fuad, Celukan Bawang yang membuat seluruh pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA dilakukan dengan memberikan tugas secara Daring via group whatsapp.

Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien, dan diharapkan dapat melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif dalam memecahkan sebuah masalah pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang ada di SD yang memiliki materi sangat krusial dan perlu ditingkatkan kualitasnya di MI Ta'ariful Fuad Celukanbawang adalah IPA. Mata pelajaran IPA tergolong krusial dikarenakan dari hasil perbandingan nilai rata-rata PAS (penilaian akhir semester) 2021/2022, pelajaran IPA menempati posisi kedua

terendah dari 8 mata pelajaran tematik lainnya, setelah Bahasa Arab. Adapun materi krusial yang dimaksud yaitu materi tentang “sifat-sifat cahaya”.

Sekolah Dasar merupakan tempat pertama siswa mengenal konsep-konsep dasar IPA oleh karena itu pengetahuan yang diterima siswa hendaknya menjadi dasar yang dapat dikembangkan di tingkat sekolah yang lebih tinggi, di samping mempunyai kegiatan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Dalam kurikulum 2013 tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah menuntut siswa agar mampu melakukan dan menemukan sesuatu. Di Sekolah Dasar aspek keterampilan dasar tersebut dikembangkan dalam semua mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran IPA atau sains. IPA pada hakikatnya adalah pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya, yang dibuktikan dengan cara melakukan pengamatan/investigasi dan analitis pada alam atau lingkungan sekitar. Proses investigasi ini dikenal dengan nama metode ilmiah.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada Februari 2021 dengan wakil kepala sekolah dan guru Mata Pelajaran IPA kelas IV di MI Ta'ariful Fuad Celukanbawang, peneliti menemukan permasalahan, yaitu guru-guru di MI Ta'ariful Fuad masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku-buku serta metode ceramah serta tanya jawab dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru-guru tersebut belum menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka diperlukan media pendukung lainnya seperti gambar, audio, dan video. Oleh karena itu, Guru dituntut untuk kreatif dalam

menciptakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa di masa pandemi *COVID19* saat ini.

Gaya belajar yang monoton merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa mengalami penurunan pada mata pelajaran krusial yaitu IPA. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pencatatan dokumen, rata-rata nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) Ganjil mata pelajaran IPA siswa kelas IV di MI Ta'ariful Fuad Celukanbawang Tahun pelajaran 2021/2022 pada tabel 1.1.

Tabel 1.1

Data Nilai Rata-Rata Ulangan Akhir Semester (UAS) Muatan Umum/Tematik
(Sumber: MI Ta'ariful Fuad Celukanbawang)

No.	Mata Pelajaran	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Nilai Rata-Rata Kelas IV	Jumlah Siswa
1.	PKN	68	73.8	27
2.	Bahasa Indonesia	68	70.8	
3.	Bahasa Arab	68	67.8	
4.	Matematika	68	70.3	
5.	IPA	68	67.1	
6.	IPS	68	71.4	
7.	Seni Budaya dan Prakarya	68	74.7	
8.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	68	83.1	

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran banyak dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru

bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif (berpikir) dan aspek afektif (merasa). Sebagai ilustrasi, saat kita mempelajari sesuatu maka di dalamnya tidak saja proses berpikir yang ambil bagian tapi juga ada unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat, suka dan lain-lain. Pada fase anak usia dasar, perkembangan kognitif anak memiliki tingkatan yang berbeda-beda dimulai dari usia 7-12 tahun ke atas. Pada fase ini, perkembangan kognitif anak berada pada fase operasional konkret adalah fase ketika usia anak antara 7 sampai 12 tahun. Pada fase konkret ini, penalaran anak masih terbatas, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis atau abstrak. Anak hanya dapat memecahkan suatu masalah ketika objek dari masalah tersebut bersifat empirik (nyata) atau ditangkap oleh paca indra mereka, bukan yang bersifat khayal (Basri, 2017). Ini juga berdampak pada keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas, baik itu tatap muka ataupun daring. Terbukti dari hasil wawancara, salah satu guru mata pelajaran IPA mengatakan bahwa, keaktifan belajar siswa pada saat tatap muka lebih baik dibanding dengan daring, dikarenakan guru hanya dapat memberikan materi pelajaran dalam bentuk LKS, sebagian dari siswa cenderung malas membaca dan terbiasa belajar dengan metode ceramah yang disampaikan oleh gurunya.

Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menawarkan solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan

cara merancang suatu pembelajaran yang ideal menggunakan konten digital berupa video pembelajaran berbasis pendekatan saintifik yang memiliki keunggulan bahwa media pembelajaran ini lebih menarik dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Konten digital adalah konten dalam beragam format baik teks atau tulisan, gambar, video, audio atau kombinasinya yang diubah dalam bentuk digital, sehingga konten yang diciptakan tersebut dapat dibaca dan mudah dibagi melalui platform media digital seperti laptop, tablet bahkan smartphone (Sudarma dkk, 2021). Konten digital berupa video pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana alternatif untuk pemecahan masalah tersebut. Penggunaan media video sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar, didasarkan atas 2 alasan. Pertama, didasarkan atas hasil tinjauan terhadap buku siswa dan buku guru yang di dalamnya memuat contoh media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Contoh media yang digunakan di dalam buku siswa dan buku guru yaitu menggunakan media lingkungan dan media gambar. Media video merupakan media pembelajaran yang tidak tercantum di dalam buku siswa dan buku guru, sehingga media ini cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013. Alasan kedua dipilihnya media video sebagai media tambahan pada kurikulum 2013 adalah hal ini sesuai dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik dan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas IV, mendapati hasil bahwa secara keseluruhan siswa lebih menyukai media dalam bentuk video pembelajaran dikarenakan banyak terdapat unsur di dalamnya, seperti audio, teks, dan gambar, hal ini juga berkaitan dengan faktor kognitif yang dimiliki siswa dengan umur 7-12 tahun, bahwa siswa hanya

dapat memecahkan suatu masalah ketika objek dari masalah tersebut bersifat empirik (nyata) atau ditangkap oleh paca indra mereka, bukan yang bersifat khayal (Basri, 2017). Langkah-langkah umum yang paling utama pada pendekatan saintifik adalah kegiatan mengamati. Kegiatan belajar pada kegiatan mengamati meliputi membaca, mendengar dan melihat. Media video disini memadukan antara mendengar dan melihat, sehingga media ini sangat bagus dan sesuai jika digunakan pada kurikulum 2013 (dalam Agustiningsih, 2015:57). Pada era milenial ini kebanyakan siswa lebih disibukkan dengan teknologi digital untuk memudahkan dalam segala hal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui jumlah siswa kelas IV yang memiliki *smartphone* di MI Ta'ariful Fuad Celukanbawang dalam mendukung proses pembelajaran digital, mendapati hasil bahwa secara keseluruhan siswa sudah memiliki dan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran daring, namun sebanyak 18 orang siswa masih menggunakan *smartphone* orang tua untuk melakukan pembelajaran daring, dan sisanya sebanyak 9 orang siswa menggunakan *smartphone* pribadi. Sehingga, dengan adanya konten digital berbasis pendekatan saintifik memungkinkan siswa untuk lebih mudah dan praktis mengakses materi-materi pembelajaran IPA. Tujuan dari pengembangan konten digital berbasis pendekatan saintifik sendiri adalah proses belajar sepanjang waktu (*long life learning*), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat menghemat waktu.

Penggunaan konten digital dalam proses pembelajaran harus didukung oleh model ataupun pendekatan pembelajaran yang sesuai. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan konten digital dalam proses pembelajaran adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah proses

pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif membangun konsep, hukum atau prinsip melalui tahap pengamatan (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Sufairoh (dalam Ghozali, 2017:4) “Pendekatan Saintifik ialah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui proses ilmiah. Dalam artian, apa yang dipelajari dan diperoleh peserta didik dilakukan dengan indra dan akal pikiran sendiri, sehingga mereka secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan. “Pendekatan Saintifik adalah pendekatan yang berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu bukan bersifat pada kira-kira, khayalan atau dongeng” (Tawil, 2014). Pendekatan saintifik diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami dan berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dirumuskan judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Konten Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV di MI Ta’ariful Fuad Celukan Bawang Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang menyebabkan rendahnya minat serta pemahaman belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

1. Guru masih terbiasa menggunakan buku yang tersedia dari sekolah, hal ini terjadi karena guru belum terbiasa mengembangkan materi pembelajaran sendiri yang mana hal ini berdampak pada pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.
2. Guru belum terbiasa melibatkan peserta didik dalam setiap pembelajaran sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dan terbiasa hanya menerima pembelajaran dari guru.
3. Papan tulis dan metode ceramah adalah media serta metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar membuat proses belajar menjadi monoton dan membosankan.
4. Peserta didik kurang memahami materi tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik.
5. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik berbasis digital
6. Penerapan pendekatan saintifik belum dilaksanakan secara maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul masih sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan karena keterbatasan waktu, kemampuan biaya, kemampuan peneliti dan kesempatan yang ada. Penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran oleh peserta didik yang menyebabkan peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan pembelajaran saintifik yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya, belum bisa dilaksanakan secara maksimal, dikarenakan adanya keterbatasan media yang digunakan. Untuk saat ini, media

yang digunakan masih tergolong sederhana, yaitu masih menggunakan media papan tulis dan whatsapps. Maka dari itu, pemilihan pengembangan media pada penelitian ini adalah memilih konten digital yang bisa diakses pada perangkat komputer maupun mobile dalam bentuk video. Karena konten digital sebagai media belajar yang dapat membantu proses belajar peserta didik di sekolah maupun di luar sekolah. Media pembelajaran ini diharapkan peserta didik mendapatkan penyampaian materi yang lebih interaktif dari pendidik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di MI Ta'ariful Celukanbawang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Ta'ariful Fuad Celukanbawang.

1.4 Rumusan Masalah

Seperti yang telah dikemukakan dalam batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan konten digital berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV di MI Ta'ariful Fuad Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah validitas dari pengembangan konten digital berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV di MI Ta'ariful Fuad Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan konten digital berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV di MI Ta'ariful Fuad Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan konten digital berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV di MI Ta'ariful Fuad Tahun Pelajaran 2021/2022, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah konten digital dalam bentuk video pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Produk ini memuat materi mengenai sifat-sifat cahaya. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Konten Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Siswa Kelas IV Di MI Ta'ariful Fuad Celukanbawang Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Media pembelajaran konten digital dalam bentuk video ini ditujukan pada mata pelajaran IPA kelas IV tentang sifat-sifat cahaya, yang terdiri dari tujuan pembelajaran hingga materi pelajaran yang dikemas dalam format MP4/Video.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini yaitu: Praktis dan waktunya fleksibel, media ini dapat digunakan kapan pun dan dimana saja, dikarenakan media ini dikemas

dalam bentuk video yang diupload melalui platform youtube, dan user bisa dengan mudah untuk mengaksesnya.

4. *Software*

Dalam pengembangan produk digital konten ini menggunakan *Wondershare Filmora* sebagai *software* utama dengan bantuan beberapa *software* lain seperti :

- a. Text editor : *Microsoft Word 2016*
- b. Animation editor : *Ms. PowerPoint 2016, Articulate Storyline 3*
- c. Graphic editor : *CorelDraw X7*
- d. Video editor : *Wondershare Filmora*
- e. Audio editor : *Audacity*

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilakukan dikarenakan di awal tahun 2020, dunia digemparkan oleh sebuah wabah atau virus. Dampak wabah virus corona dirasakan oleh seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan yang membuat seluruh pembelajaran dilakukan secara Daring (dalam jaringan) dan secara *online* di rumah masing-masing. Dampak *covid-19* ini juga dirasakan oleh pihak sekolah MI Ta'ariful Fuad yang membuat seluruh pembelajaran terkhusus mata pelajaran IPA dilakukan dengan memberikan tugas secara Daring via *group whatsapp*.

Berdasarkan wawancara guru mata pelajaran IPA MI Ta'ariful Fuad pada Februari 2021. Pembelajaran Daring dirasa kurang optimal dikarenakan terbatasnya media pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan tugas dan menyampaikan materi dengan mencatatkan materi dalam sebuah kertas

setelahnya di foto dan dibagikan di *group whatsapp*, mengakibatkan siswa sulit untuk memahami isi materi tersebut. Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menawarkan solusi yaitu dengan konten digital yang memiliki keunggulan media pembelajaran lebih menarik dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya konten digital memungkinkan siswa untuk lebih mudah dan praktis mengakses materi-materi pembelajaran IPA. Tujuan dari pengembangan konten digital sendiri adalah proses belajar sepanjang waktu (*long life learning*), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat menghemat waktu. Pada konsep pembelajaran tersebut konten digital membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media konten digital ini didasarkan asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran konten digital ini belum pernah dikembangkan dalam pembelajaran IPA di MI Ta'ariful Fuad.
2. Guru di MI Ta'ariful Fuad sebagian sudah cukup memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer. Dan ini merupakan modal utama untuk mengembangkan media pembelajaran.
3. Konten digital ini dapat membantu siswa dalam proses belajarnya. Agar pembelajaran di kelas tidak monoton dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan konten digital ini adalah sebagai berikut.

1. Konten digital ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Kelas IV SD, sehingga konten materi dan kuis yang dikembangkan diperuntukkan

untuk siswa kelas IV MI Ta'ariful Fuad dan siswa lain dengan karakteristik yang sama.

2. Materi yang dikembangkan adalah materi pokok/inti atau indikator yang bermasalah.
3. Pengembangan media ini terbatas pada materi sifat – sifat cahaya kelas IV dan hanya diberikan pada siswa kelas IV semester I.

1.9 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk menghasilkan media, alat, dan desain pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Konten digital adalah suatu media atau konten dalam berbagai format baik teks atau tulisan, gambar, audio, video atau kombinasi lainnya, ditampilkan atau dimainkan oleh mesin digital dan mudah dibagi melalui media-media digital.
3. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif menggali konsep dan prinsip selama kegiatan pembelajaran melalui tahap mengamati, mengklasifikasi, mengukur, menjelaskan, dan menyimpulkan.
4. Model ADDIE adalah model yang digunakan dalam merancang konten digital, model ini terdiri dari 5 langkah, yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*.