

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kelangsungan hidup manusia bergantung pada proses pendidikan yang telah dilaluinya. Pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia seperti yang tercantum di dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea keempat, selain dalam Pasal 31 ayat 1 UUD 1945 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan”. Pendidikan adalah sarana untuk mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu menghadapi berbagai dinamika perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang semakin pesat.

Tujuan pendidikan nasional tertuang pada pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 yakni, berkembangnya 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 bertanggungjawab. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan berbagai model pembelajaran, sistem kurikulum, ataupun produk-produk pendidikan yang telah disahkan oleh *stakeholder* pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi, tujuan pendidikan nasional akan sangat mudah dicapai.

Teknologi menjadi primadona dalam mempermudah seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk juga aspek pendidikan, karena untuk memperoleh pengetahuan tidak hanya dari penjelasan guru dan buku, melainkan dapat diakses melalui secara *online* seperti *Google*. Menurut Budiyo (2020) sebagian besar

kehidupan manusia sangat membutuhkan teknologi dan media untuk memperlancar tujuan hidup dapat lebih mudah dicapai. Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi akan membawa dampak positif terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia, jika perkembangan dilakukan secara terus menerus dengan diimbangi pemanfaatan yang positif maka besar kemungkinan Indonesia mampu bersaing dijenjang Internasional dalam bidang pendidikan.

Tuntutan dalam kemajuan teknologi menjadikan pendidikan di Indonesia tidak lagi dikelola dengan pola yang tradisional. Digitalisasi pendidikan adalah sebuah kewajiban dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan konteks abad 21 atau pembelajaran digital. Menurut Janah, dkk (2019) Abad ke-21 merupakan awal milenium ketiga yang ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi, kompetisi global, dan persaingan bebas. Abad-21 menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi, berpikir kritis, menguasai teknologi informasi, mampu berkolaborasi, dan komunikatif. Era digital pada abad ini menuntut guru dan siswa berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi hidup di abad digital, salah satu caranya yakni guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menyampaikan guna memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penggabungan pembelajaran tatap muka dengan virtual (online) disebut dengan blended learning. Model pembelajaran blended learning tengah ramai diperbincangkan, hal tersebut dikarena melihat situasi keadaan Indonesia masih belum stabil dan angka penyebaran Covid-19 masih fluktuatif. Akan tetapi mulai tanggal 4 Oktober 2021 khususnya pemerintah Provinsi Bali telah memberikan

kebijakan kepada sekolah untuk melakukan pertemuan tatap muka terbatas (PTM), namun pembelajaran online masih diterapkan sesuai dengan kesepakatan dari masing-masing sekolah. Minimnya penggunaan teknologi dalam penyampaian materi pada saat proses pembelajaran baik secara tatap muka terbatas dan online dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Ditinjau dari masuknya dunia era disrupsi, teknologi semakin canggih yang tidak langsung menjadikan seluruh elemen pendidikan di sekolah dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi (Siahaan, 2020). Penerapan blended learning digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran yang belum dapat tersampaikan pada saat PTM, sehingga penyampaian materi dilakukan secara online ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut menjadikan peserta didik dapat leluasa dalam mempelajari materi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pada masa era digital dan masa yang akan datang, maka guru harus memiliki inovasi pembelajaran yang digunakan dalam mengajar pada saat tatap muka maupun online. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila guru dalam pengimplementasiannya menggunakan salah satu elemen-elemen pembelajaran yakni media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar siswa yang dapat mampu membuat siswa lebih paham akan materi yang diajarkan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang disampaikan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa untuk mengetahui informasi dari suatu proses belajar, sehingga dengan hal tersebut dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran di kelas dengan baik (Hamid, dkk 2020). Dalam merancang media pembelajaran, guru diharapkan memiliki inovasi untuk menarik minat siswa

sehingga hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dalam era digital yaitu media yang dirancang secara interaktif dan mudah diakses oleh siswa serta dapat menunjang kegiatan belajar siswa secara mandiri di rumah maupun pada saat PTM di sekolah.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki interaksi antar penggunanya yakni media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu sumber belajar yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai suatu materi pembelajaran yang dituangkan dalam sebuah media berisi gabungan teks, gambar, grafik, video, animasi dan audio. Sebuah media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak menjadi konkret serta adanya aksi dan reaksi antar satu dengan lainnya dalam penggunaan media pembelajaran (Yanto, 2019). Sehingga media pembelajaran interaktif sangat tepat digunakan sebagai sumber belajar dan dapat mengatasi permasalahan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran interaktif juga sangat efisien karena dapat diakses pada media elektronik seperti perangkat seluler yang dimiliki oleh siswa, sehingga menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar dan guna hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru diharapkan mampu dalam mengemas materi pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat sehingga kegiatan belajar peserta didik lebih bermakna serta pembelajaran yang dilaksanakan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran terpadu digunakan untuk kelas 1- sampai kelas 6 sekolah dasar yang mengintegrasikan setiap kompetensi

dari berbagai mata pelajaran menjadi berbagai tema. Sejalan dengan hal tersebut

Permendikbud Pada UU 57 Tahun 2014 Pasal 10 menjelaskan bahwa

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang memberikan sebuah pengalaman yang bermakna untuk peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu merupakan profil utuh mata pelajaran dan pengembangan muatan mata pelajaran pengertian, prinsip, kompetensi inti, kompetensi dasar mata pelajaran, desain pembelajaran, model pembelajaran, penilaian, media dan sumber belajar, dan peran guru sebagai pengembangan budaya sekolah.

Prinsip pembelajaran terpadu yakni materi pembelajaran dapat dipadukan dan dituangkan dalam sebuah tema serta memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal. Salah satu muatan yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik terpadu adalah IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu ilmu yang mempelajari mengenai lingkungan yang dekat berada disekitar kita seperti manusia, tumbuhan, hewan, alam semesta dan makhluk lainnya. Pemahaman mengenai IPA dipertegas oleh Sari (2018) yang menyatakan bahwa IPA merupakan kumpulan pengetahuan mengenai alam semesta beserta isinya, sehingga dapat menekankan pada pengalaman langsung untuk dapat mengembangkan potensi dan memahami alam sekitar. Dengan demikian, proses muatan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi dan memahami alam sekitar. IPA sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidup melalui pemecahan berbagai masalah. Berdasarkan Nilai PISA (*Programme for International Student Assessment*), Indonesia dalam tujuh putaran terakhir sekilas tampak kurang menggembirakan hal tersebut, dilihat dari perolehan nilai rata-rata 371. Pada PISA 2009 nilai rata-rata kemampuan membaca naik menjadi 402, yang merupakan skor tertinggi yang pernah Indonesia raih. Akan tetapi dalam

tiga putaran terakhir PISA, nilai rata-rata kemampuan membaca menurun dan mencapai angka terendah PISA 2018 yaitu 371 poin. Dengan demikian, Indonesia masih berada hampir di posisi terbawah dalam dunia sains (OECD, 2021). Hal tersebut menjadikan pemerintah terus berupaya agar disetiap sekolah guru selalu berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, baik dalam penerapan literasi atau penyampaian materi. Akan tetapi pada beberapa situasi guru sulit mengembangkan pembelajaran yang bermakna dengan mengaitkan materi IPA ke dalam kehidupan sehari-hari siswa dengan bantuan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut diperlukan suatu pendekatan yang tepat untuk digunakan dalam sebuah media pembelajaran dan pendekatan yang sesuai yaitu pendekatan kontekstual.

Pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang mengkaitkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata yang dihadapi siswa sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar dan dunia kerja, sehingga siswa mampu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan kontekstual tepat diterapkan karena jika materi pembelajaran tidak hanya tekstual melainkan dikaitkan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar, dan dunia kerja, dengan melibatkan ketujuh komponen utama tersebut sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

Pada era digital, pemanfaatan teknologi pada setiap sekolah masih sangat minim. Sekolah hanya memanfaatkan media-media sederhana baik dalam pembelajaran tatap muka maupun virtual (*online*). Sumber belajar yang digunakan yakni materi pembelajaran yang bersumber dari buku dengan dilengkapi soal

latihan. Selain menggunakan itu guru juga menggunakan media audio visual yang sudah tersedia di *Youtube* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Video yang diambil dari *Youtube* terkadang isi atau materinya tidak mencakup seluruh tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V A SD Negeri 6 Ubung Denpasar, pembelajaran dilaksanakan menggunakan sistem *online* dan PTM terbatas baru diterapkan tanggal 4 Oktober 2021. Akan tetapi, PTM setiap kelasnya hanya dilaksanakan seminggu sekali sesuai dengan kesepakatan sekolah. Pada saat pelaksanaan pembelajaran *online* guru memanfaatkan media online seperti *Google Classroom* dan *WhatsApp Group*. Pada saat pemberian tugas saat pembelajaran *online*, guru sesekali memberikan media pembelajaran yang dibuat di *Power Point* (PPT), video *Youtube*, dan buku ajar. Jika pembelajaran dilakukan tatap muka secara terbatas, guru hanya menggunakan media papan tulis dalam penyampaian materi. Dilihat dari observasi hal tersebut menjadikan siswa mudah bosan meskipun pembelajaran dilaksanakan secara PTM. Diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam penyampaian pembelajaran, sehingga pembelajaran di sekolah dirasa kurang efektif karena di dalam penyampaian materi kurang optimal dilihat dari minimnya penggunaan teknologi. Hal tersebut menjadikan siswa kurang termotivasi dan mudah bosan dalam belajar mandiri dirumah. PTM yang dilakukan belum dapat dikatakan berlangsung secara maksimal karena masih menggunakan metode tradisional yakni hanya berfokus pada guru. Selain itu berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa pada muatan IPA materi mengenai komponen penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya sulit untuk dibuatkan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut tentu saja berdampak pada hasil belajar

siswa khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Siswa akan merasa sulit dalam memahami materi pembelajaran tanpa adanya media yang dapat menjadikan pemikiran siswa mula-mula abstrak menjadi nyata. Siswa belum memiliki gambaran mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, karena pada saat proses pembelajaran belum menggunakan bantuan media pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga dari berbagai permasalahan tersebut di SD Negeri 6 Ubung Denpasar menjadikan pembelajaran yang dilaksanakan belum berjalan secara maksimal.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran di Sekolah Dasar berupa media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi pembelajaran dengan memadukan gambar-gambar, animasi, audio, video, serta terdapat soal evaluasi. Maka diupayakan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif IPA dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya Bagi Kelas V SD Negeri 6 Ubung Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Pembelajaran yang belum maksimal karena hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar yang belum cukup untuk pemahaman materi mengenai IPA yang dilakukan secara mandiri pada pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka sehingga siswa mudah bosan.
- 1.2.2 Pemanfaatan teknologi di era digital belum dikembangkan dengan maksimal, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa video

yang dapat diunduh melalui *Youtube* yang isinya belum dapat mencangkup seluruh tujuan pembelajaran.

1.2.3 Guru sulit mengembangkan media pembelajaran yang berhubungan dengan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan mengaitkan pendekatan pembelajaran yang tepat.

1.2.4 Didalam pembelajaran guru dominan memberikan penugasan siswa melalui soal evaluasi tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pengkajian masalah dapat terfokuskan kepada masalah-masalah utama. Fokus pembatasan masalah ini terdapat didalam pengembangan media yang digunakan di kelas V pada materi IPA. Adapun penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis pendekatan kontekstual pada materi panggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar.

Pada produk pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis pendekatan kontekstual materi panggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya ini sebelumnya akan di uji kelayakan produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. selain itu akan dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk terdiri dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis pendekatan kontekstual pada materi panggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya bagi kelas V SD Negeri 6 Ubung Denpasar?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif IPA berbasis pendekatan kontekstual pada materi panggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya bagi kelas V SD Negeri 6 Ubung Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis pendekatan kontekstual pada materi panggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya bagi kelas V SD Negeri 6 Ubung Denpasar.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif IPA berbasis pendekatan kontekstual pada materi panggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya bagi kelas V SD Negeri 6 Ubung Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini bermanfaat menambah pemahaman mengenai konsep-konsep, teori-teori dan inovasi dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran ini memberikan pemahaman materi IPA yang dapat dikaitkan secara kontekstual, siswa merasa termotivasi, dan semangat dalam belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar di kelas khususnya pada materi IPA dan memberikan wawasan kepada guru mengenai media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengelola pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti lainnya

Menambah sumber rujukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif IPA yang dapat digunakan dalam mengembangkan produk yang akan dirancang selama pendidikannya.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SD Negeri 6 Ubung Denpasar. Adapun spesifikasi produk pengembangan ini yaitu:

- 1.7.1 Produk ini dirancang dengan unsur multimedia dalam aplikasi dengan memadukan unsur gambar, animasi, audio, video, dan contoh soal dalam satu produk.
- 1.7.2 Produk ini dirancang menjadi media pembelajaran interaktif, bersifat menarik untuk mengajarkan siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan berpendekatan kontekstual.
- 1.7.3 Media pembelajaran ini dapat diakses melalui perangkat seluler, sehingga mudah digunakan siswa saat sistem daring maupun tatap muka (luring) sebagai penunjang sumber belajar tambahan selain buku.
- 1.7.4 Media pembelajaran ini bersifat interaktif sehingga terdapat respon antar siswa dengan media pembelajaran.
- 1.7.5 Media pembelajaran ini dirancang dalam penggunaannya dalam keadaan offline dan *online*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan berkembang pesatnya teknologi, akibat mulainya abad ke 21 atau abad era digital. Menuntut seluruh *stakeholder* pendidikan mampu menggunakan teknologi dan mampu memberikan siswa suatu pembelajaran yang dapat memanfaatkan media teknologi. Sehingga ketika Indonesia masih harus berdampingan dengan pandemi Covid-19 tidak menuntut kemungkinan untuk tidak memanfaatkan teknologi ditengah maraknya distrupsi teknologi. Selain itu mulainya ada kebijakan yang diberikan dari pemerintah provinsi Bali kepada sekolah untuk melakukan pertemuan tatap muka terbatas (PTM), namun masih menerapkan pembelajaran *online* sesuai dengan kesepakatan yang telah diambil masing-masing sekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan baik *online* maupun tatap muka cenderung menggunakan bahan modul pembelajaran, buku, video demonstrasi, power point dan video yang diunduh pada *Youtube* sebagai media pembelajaran. sehingga siswa mudah bosan dengan sistem pembelajaran tanpa adanya inovasi media pembelajaran. Sehingga pembelajaran di sekolah dirasa kurang efektif, karena didalam penyampaian materi kurang optimal disebabkan karena kurangnya interaksi antar guru dan siswa didalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan terkesan membosankan dalam belajar mandiri dirumah.

Dalam mengemas materi untuk dituangkan dalam media pembelajaran yang bersifat menarik, guru sulit mengembangkannya ditambah dengan mengaitkan dengan pendekatan pembelajaran. hal tersebut menjadikan siswa hanya berpacu dengan media pembelajaran yang bersifat demonstrasi serta dominan menggunakan buku. Hal tersebut menyebabkan pendalaman materi dilakukan tidak optimal oleh

siswa. Sehingga akan berpengaruh pada muatan materi IPA yang diajarkan oleh guru. Didalam muatan materi IPA perlu adanya kaitan dengan kehidupan sehari-hari, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif.

Dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif IPA berbasis pendekatan kontekstual tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa dalam bentuk rangkuman akan tetapi dikemas menjadi sebuah produk yang didalamnya terdapat video pembelajaran, audio, materi, gambar-gambar, Quiz, dan kesimpulan. Media ini dikembangkan menjadi media interaktif yang dapat mengaitkan pembelajaran kepada kehidupan sehari-hari siswa. dalam hal ini produk ini dikembangkan berupa aplikasi yang dapat di akses pada perangkat yang dimiliki siswa, sehingga siswa dapat menambah sumber belajar dan mampu membantu siswa dalam belajar mandiri saat pembelajaran daring ataupun tatap muka. Selain itu dengan pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan siswa merasa termotivasi dan tidak terkesan membosankan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh kurikulum.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini yakni:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran interaktif dirancang terdapat materi yang penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya dengan berbasis pendekatan kontekstual.

- b. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjadikan sumber belajar bagi siswa sehingga siswa merasa termotivasi dan semangat belajar didalam situasi maraknya era digital.
- c. Media pembelajaran interaktif dirancang dapat diakses menggunakan perangkat yang dimiliki siswa, sehingga sangat efisien.
- d. Para ahli seperti ahli materi, ahli media, ahli desain yang sudah menguji kelayakan media yang dikembangkan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi yang terdapat didalam media pembelajaran yang dikembangkan ini hanya pada muatan IPA dan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- b. Penyebaran atau penggunaan produk yang telah dikembangkan hanya pada lingkup SD Negeri 6 Ubung Denpasar. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.
- c. Media pembelajaran interaktif ini berbasis pendekatan kontekstual saja.
- d. Media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang dapat memerlukan ruang penyimpanan yang memadai.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari istilah yang digunakan tidak menimbulkan kesalahan persepsi dalam mengartikannya, maka perlu adanya beberapa definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu usaha dalam mengembangkan suatu produk yang inovatif sehingga dapat bermanfaat dalam pembelajaran di dunia pendidikan.
- 1.10.2 Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga dapat mempermudah penyampaian pembelajaran dari guru ke siswa dalam proses pembelajaran.
- 1.10.3 Media pembelajaran interaktif adalah Media pembelajaran interaktif merupakan suatu sumber belajar yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai suatu materi pembelajaran yang dituangkan dalam sebuah media berisi gabungan teks, gambar, grafik, video, animasi dan audio.
- 1.10.4 IPA adalah kumpulan pengetahuan mengenai alam semesta beserta isinya, sehingga dapat menekankan pada pengalaman langsung untuk dapat mengembangkan potensi dan memahami alam sekitar.
- 1.10.5 Pendekatan kontekstual adalah suatu kosep belajar yang diterapkan oleh guru untuk siswa, yang didalam proses pembelajarannya mengaitkan materi yang bersifat abstrak dapat dikaitkan atau diajarkan kedalam dunia nyata, sehingga mendorong siswa untuk melakukan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.
- 1.10.6 Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah beberapa jenis hewan yang golongan berdasarkan makannya, serta ciri-ciri dari masing-masing golongan hewan tersebut.