

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini yaitu : (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kelangsungan hidup umat manusia. Pendidikan adalah proses yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sumber daya manusia baik dari segi spiritualitas maupun intelektualitas (Yoga et.al., 2015). Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan pengetahuan dan potensinya. Pendidikan tumbuh dari waktu ke waktu dan semakin banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diperlukan ide-ide baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah (Oktarina, 2019).

Pendidikan dasar bertujuan untuk mengubah kepribadian siswa melalui kegiatan belajar dan membekali mereka dengan kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan khusus yang unggul (Kasmahidayat & Marcia, 2018). Dengan interaksi tunggal, siswa dapat menerima sesuatu yang penting dalam kegiatan belajarnya. Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam menjalankan proses pembelajaran (Nopiantari & Agung, 2021). Menurut Gagne dan Berliner dalam (kirom) (2017). Dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru memiliki tiga fungsi utama, antara lain: (1) sebagai perencana, (2) sebagai pelaksana dan pengelola (organizer), dan (3) sebagai evaluator. Guru dalam peran pendidik harus menginstruksikan siswa untuk bekerja dengan tekun dalam studi mereka. Melalui pembelajaran, siswa memperoleh pemahaman baru, pengetahuan, keterampilan, dan perubahan kepribadian. Siswa juga perlu memanfaatkan kemungkinan yang ada seperti sumber daya alam untuk melengkapi kebutuhan dan kelangsungan hidupnya. Agar siswa memiliki akses yang memadai terhadap sumber daya alam, mereka perlu didukung oleh pengetahuan dan keterampilan yang tepat.

Pada saat ini di Indonesia masih gencar-gencarnya untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Dengan adanya hal tersebut maka sangat baik melakukan penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan melaksanakan pelatihan untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik (Cintia et al., 2018). Banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan, namun usaha yang telah ditempuh oleh pemerintah masih perlu untuk ditingkatkan kembali guna memperoleh standar mutu pendidikan yang diharapkan. Kunci utama keberhasilan sebuah mutu pendidikan tersebut yakni terletak pada proses pembelajaran di dalam kelas (Atmoko et al., 2017). Kegiatan pembelajaran yang terjadi disetiap kelas diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam

kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran membuat proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Swari & Ambarawa, 2022). Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan (Ula et al., 2020). Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan (Riwanto & Wulandari, 2018). Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi informasi ini memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional menyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Keberhasilan suatu bangsa tetap pada Pendidikan yang meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Dalam hal ini seorang pendidik harus mampu memotifasi peserta didik dalam proses pembelajaran shearing dengan perkembangannya teknologi informasi masalah yang sangat pesat. Dimana proses

pembelajaran bagi peserta didik sudah harus memanfaatkan teknologi informasi di pembelajaran (Daumiller & Dresel, 2019).

Penerapan media pembelajaran muatan IPA tentunya akan berdampak positif dikarenakan muatan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses penyusunan dan gagasan-gagasan jika di padukan dengan penggunaan media maka konsep-konsep pembelajaran IPA akan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2010:136) mengungkapkan bahwa,

IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda hidup yang diamati. Ilmu yang disampaikan melalui suatu pembelajaran sehingga di khususkan menjadi suatu mata pelajaran memiliki tujuan masing-masing kepada para penerima ilmu tersebut. Tidak terkecuali bahwa pembelajaran IPA memiliki hal itu.

Berdasarkan hasil yang dilakukan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) yang telah dilakukan pada tahun 2018 diketahui bahwa nilai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik Indonesia pada penilaian matematika, sains, dan membaca berada pada peringkat 75 dari 81 negara di dunia. Kualitas pendidikan di Indonesia masih mengalami keterhambatan, hal ini menyebabkan kualitas pendidikan menjadi kurang baik. Mata pelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki masalah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seharusnya pembelajaran IPA dapat menjadi wadah untuk peserta agar bisa mempelajari sesuatu dari alam (Fitriani, dkk., 2018). Fakta masih banyak sekali kendala yang dialami oleh pendidik dengan peserta didik dalam proses

pembelajaran. hal ini terjadi di SD Negeri 3 Panji Anom, yang terlihat dari hasil belajar peserta didik yang masih rendah dibawah KKM yang sudah di tentukan.

Permasalahan mengenai rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran sama dengan yang terjadi di sekolah dasar di Desa Panji Anom. Sekolah yang berada di Desa Panji Anom, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng ini adalah SD N 3 Panji Anom. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 03 Oktober 2022 bersama Bapak I Putu Saka Arta., S.Pd.SD wali kelas V sekaligus guru mata pelajaran didapatkan permasalahan berupa kebosanan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, kemudian kurangnya waktu dalam membuat media pembelajaran yang interaktif untuk memancing pengetahuan siswa/siswi di sekolah tersebut, terdapat juga materi pembelajaran yang sulit di pahami oleh peserta didik di SD kelas V sekolah tersebut seperti Matematika dan Muatan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Dari kurangnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut juga menimbulkan pemahaman yang diberikan tidak maksimal yang menyebabkan siswa menjadi kurang dapat memahami pembelajaran. tidak hanya itu, dalam hasil wawancara selanjutnya pada tanggal 04 Oktober 2022 wali kelas V menyebutkan kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak focus dalam mengikuti proses pembelajaran. permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yaitu guru dapat mencari strategi yang akan diberikan oleh siswa, dalam memberikan tugas guru biasanya memberikan tugas sekarang besoknya di kumpul kesekolah. Dalam PTM kesediaan waktu yang dialami oleh guru-guru mislanya memakai LCD dalam video pembelajaran yang diberikan oleh siswa banyak kendala, tetapi dalam hal ini di kondisikan di dalam kelas, dan menyesuaikan dengan meterinya.

Permasalahan dalam siswa belajar dirumah guru tidak biasa tau di karenakan siswa yang banyak dan tempat tinggal yang berbeda beda dan dikarenakan latar belakang keluarga dan ekonomi maka guru kesulitan dalam memantau siswa yang kurang minat membaca.

Berdasarkan hasil observasi dengan ikut serta mengamati proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas pada tanggal 05 Oktober 2022, proses pembelajaran yang di lakukan bapak Bapak I Putu Saka Arta., S.Pd.SD sebagai wali kelas V dan guru pengajar menggunakan metode dikusi, tanya jawab dan penugasan menggunakan variasi metode di dalam proses pembelajaran itu akan berdampak positif bagi siswa akan tetapi hal tersebut belum cukup terlihat selama proses pembelajaran, dikarenakan masa peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring di dalam kelas V, SD N 3 Panji Anom dimana terdapat 25 siswa kelas V, dan nilai di atas rata-rata 3 orang, menengah 3 orang dan dibawah rata-rata sekitar 19 orang. Hasil belajar merupakan acuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran selama menempuh pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru tidak mempergunakan media interaktif melainkan guru hanya bergantung pada media konvensional saja. Jika dibiarkan seperti itu maka hasil belajar siswa yang kurang aktif akan sangat rendah tentunya akan berdampak buruk untuk kedepannya dalam literasi digital.

Hasil belajar memberikan gambaran kemampuan peserta didik apakah peserta didik tersebut mengalami kenaikan atau penurunan dalam proses pembelajaran dan dapat melihat keterampilan, sikap, dan pengetahuan peserta didik hal ini akan ditampilkan pada hasil KKM pada tabel tampilan sebagai berikut.

(Tabel 1.1)

Tabel 1.1
 Nilai rata-rata pengetahuan dan nama peserta didik
 pada muatan IPA kelas V SD N 3 Panji Anom

NO	Nama Siswa	Nilai	KKM Sekolah	Tingkatan
1	Putu Echa Desi Aryani	82	71	Tinggi
2	Komang Cahyadi	71	71	Menengah
3	Komang Darma Saputrayasa	65	71	Terkecil
Rata-rata Peserta Didik				70.4
Peserta didik dengan nilai Tertinggi				3 orang
Peserta didik dengan nilai Menengah				3 orang
Peserta didik dengan nilai Kecil				19 orang

Penyelenggaraan pendidikan bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik. Pada Revolusi 4.0 perkembangan teknologi bukan hanya di dunia kerja yang menggunakan teknologi informasi. Tetapi di dunia Pendidikan juga menuntut penggunaan media teknologi informasi dalam proses pembelajaran di sekolah dalam dunia Pendidikan. Menurut Ryana (dalam Yusnaini, 2019:1078), menyatakan “tantangan Pendidikan di era teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Sehingga dari revolusi teknologi ini terciptalah Teknologi Pendidikan terdapat permasalahan yang terjadi yaitu ,

1. Nilai rata-rata siswa pada Muatan IPA di bawah KKM Sekolah
2. Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu. (Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.
3. Siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru.
4. Kebosanan pembelajaran yang ada dalam pembelajaran yang di alami siswa

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu Model

pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis lingkungan. Multimedia interaktif dipilih karena media ini menyajikan video dan gambar sehingga akan memfasilitasi anak yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Selain itu multimedia interaktif ini juga dapat digunakan oleh siswa yang memiliki kecepatan belajar yang berbeda. Hal ini juga didukung oleh temuan sebelumnya yang mengungkapkan bahwa multimedia interaktif dapat memfasilitasi anak dalam belajar IPA (Yogiyanto et al., 2013). Temuan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Qistina et al., (2019) juga mengungkapkan bahwa multimedia akan memudahkan siswa dalam belajar IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa Model pembelajaran Multimedia Interaktif dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar pada siswa.

Dalam Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam (Agustien, dkk, 2018:19). Sehingga jelas dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi itu berupa serangkaian presentasi gambar bergerak yang mampu sampai dihadapan peserta didik secara langsung. Sehingga, dengan materi, media, video dan animasi siswa dapat melihat secara konkret jalannya cerita yang dituangkan dalam bentuk animasi yang membuat siswa tertarik untuk belajar.

Multimedia interaktif yang akan dikembangkan berbasis lingkungan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPA. Lingkungan merupakan tempat hidup kita saat ini. Lingkungan merupakan luar yang dapat memberi pengaruh terhadap suatu organisme yang ada pada lingkungan hidup manusia. Lingkungan di dunia ini terbagi menjadi dua, yaitu lingkungan alam dan lingkungan buatan. Terdapat perbedaan dari kedua lingkungan ini, dimana lingkungan alam merupakan

lingkungan yang diciptakan oleh Tuhan sedangkan lingkungan buatan merupakan lingkungan yang terbuat dari hasil ciptaan manusia. Pada pembelajaran berbasis pada lingkungan alam ini, siswa dihadapkan dengan kondisi langsung yang ada disekitar mereka yang tujuannya agar dapat memenuhi kebutuhan hidup manusia itu sendiri.

Pembelajaran yang berbasis lingkungan alam mengacu pada karakteristik siswa pada usia Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran ini siswa melakukan kegiatan langsung yang berhubungan dengan objek yang dipelajari tanpa menggunakan perantara. Multimedia interaktif berbasis lingkungan dapat membantu siswa dalam mengenal lingkungan yang ada di sekitar. Dalam pengemasannya, multimedia interaktif yang akan dikembangkan akan menyajikan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPA.

Dengan demikian, salah satu upaya untuk mengatasi pembelajaran yang kurang aktif di kelas V SD Negeri 3 Panji Anom adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan mampu menarik perhatian serta fokus siswa dalam belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran Ipa Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan peneliti pada tema 8 di SD N 3 Panji Anom berdasarkan hasil observasi dan pencatatan dokumen yang dilakukan pada kelas V

pada Tema 8 yaitu :

1. Nilai rata-rata siswa pada Muatan IPA di bawah KKM Sekolah.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.
3. Siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru
4. Kebosanan pembelajaran yang ada dalam pembelajaran yang di alami siswa.
5. Banyaknya siswa dalam satu kelas berjumlah 25 orang siswa .
6. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa di kelas,berdasarkan wawancara dari guru kelas, pengadaan media membutuhkan waktu pembuatan yang lama, sehingga sekolah maupun guru kelas jarang menggunakan media dalam belajar.
7. Multi media interkatif sangat dibutuhkan dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru setiap proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah terhadap permasalahan yang diteliti. Hal ini bertujuan menjaga agar masalah yang diteliti tidak keluar dari pokok permasalahan yang ditentukan. Pembatasan masalah pada penelitian ini menitikberatkan pada permasalahan yang belum ada dimana pengembangan bahan ajar dalam membantu siswa untuk belajar mandiri. Pemecahan yang dilakukan dengan pengembangan multimedia interaktif pada Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023?
4. Bagaimana efektivitas multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia yang di kembangkan mengacu pada standar kompetensi siswa dan kompetensi dasar yang dimiliki siswa selain itu mengacu juga pada karakteristik siswa dan teori belajar siswa. Dengan demikian akan sangat berguna karena penyampaian materi pelajaran dapat diselenggarakan pada proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik serta mampu memotivasi siswa

dalam belajar. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui hasil validasi Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui hasil respon peserta didik kelas V dan guru terhadap media Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023.
4. Untuk mengetahui efektifitas multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6. Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat dari hasil pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Ajaran 2022/2023? yaitu sebagai berikut.

1.6.2 Manfaat Teories

Secara teoritis pengembangan ini akan bermanfaat bagi semua kalangan kependidikan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berinovasi yang

kreatif dan inovatif di dalam menunjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

1.6.2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih inovatif, menyenangkan dan bermakna, dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPA sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat, termotivasi dan siswa tidak bosan sehingga minat siswa dalam belajar meningkat.

b) Bagi Guru Mata Pelajaran IPA kelas 5

Hasil penelitian ini berupa produk Multimedia berbasis animasi interaktif dalam pembelajaran IPA ini akan bermanfaat bagi guru untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan inovatif, kreatif dan dapat terciptanya suasana yang menyenangkan dalam belajar.

c) Bagi Kepala Sekolah

Produk pengembangan Multimedia interaktif berbasis Lingkungan dapat menambah koleksi media di SD Negeri 3 Panji Anom ini dan informasi mengenai jenis media serta dijadikan acuan oleh guru-guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan inovatif.

d) **Bagi Peneliti Lain**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis, sehingga peneliti lain bisa membuat hasil penelitiannya menjadi semaksimal mungkin.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam pengembangan penelitian dimana pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi siklus air pada pembelajaran IPA kelas V akan disajikan menggunakan teks, animasi, audio, gambar serta video, yang akan dikemas ke dalam multimedia pembelajaran interaktif akan dikembangkan dalam aplikasi dan model **ADDIE** dalam produk multimedia pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi yaitu seperti, *Microsoft Power Point, Corell, Adobe Premiere Pro, situs Word wall dan situs web Sulih Suara Virtual cover.*

Kelebihan Multimedia interaktif berbasis lingkungan dibandingkan media lainnya yaitu dikemas dengan menyajikan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPA. Hal tersebut dapat dilihat pada setiap materi menyajikan contoh-contoh mengenai lingkungan yang ada disekitar siswa. Multimedia interaktif ini menyajikan video mengenai siklus air yang sering dijumpai oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis lingkungan terdapat bagian-bagian penting yaitu:

1. Tampilan awal dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lingkungan
2. Profil yang berisikan identitas dari pengembang multimedia pembelajaran.

3. beranda yang berisikan tampilan awal seperti gambar kalimat dan aicont untuk memotifasi siswa dalam belajar.
4. Petunjuk yang berisikan petunjuk-petunjuk menggunakan multimedia pembelajaran animasi interaktif dan kompetensi yang berisikan KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.
5. Materi berisikan isi, materi dalam multimedia pembelajaran animasi interaktif.
6. Evaluasi berisikan Latihan di dalam media dengan melibatkan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan siklus air dan soal pilihan ganda yang berisikan kuis dengan membentuk siswa dalam kelompok dan individu dalam game show akan dikerjakan oleh peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara pada tanggal 3 Oktober 2022 dan 4 Oktober bersama bapak I Putu Saka Arta., S.Pd.SD selaku wali kelas V, permasalahan di sekolah Dasar Negeri 3 Panji Anom masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan yang mengakibatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik menjadi menurun hal ini di lihat dari hasil belajar peserta didik saat pembelajaran offline. Oleh karena itu, pengembangan Multimedia Pembelajaran mejadi alternatif pemilihan media pembelajaran saat daring dan luring untuk membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Panji Anom.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia Pembelajaran berbasi lingkungan dengan model

ADDIE ini didasarkan pada beberapa asumsi di antaranya sebagai berikut:

1.9.1. Asumsi Pengembangan

- a) Multimedia Pembelajaran pada materi siklus air muatan Ilmu Pengetahuan Alam dengan basis lingkungan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membuat peserta didik lebih fokus untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b) Multimedia pembelajaran di kembangkan dengan Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu 1. Tahapan analisis, 2. Tahapan desain, 3. Tahapan pengembangan, 4. Tahapan implementasi, dan 5. Tahapan evaluasi (Tegeh dan Jampel 2017:79) untuk mengetahui karakteristik peserta didik sehingga media dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Panji Anom.
- c) Dalam penelitian ini hanya pengembangan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis lingkungan, yang mana dalam implementasi penyajiannya di pergunakan oleh guru untuk peserta didik di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 3 Panji Anom pada materi siklus air pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- d) Pada tahapan evaluasi hanya menguji hasil belajar dari menggunakan Multimedia pembelajaran yang sudah di kembangkan.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

- a). Produk ini di kembangkan pada materi siklus air pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam
- b). Dalam penelitian ini pengembangan sebuah produk multimedia

pembelajaran yang berupa aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang akan digunakan di computer atau laptop, Smartphone yang berdasarkan permasalahan yang di temui pada pembelajaran daring menuju luring di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Panji Anom.

c). Multimedia pembelajaran yang di kembangkan hanya dapat di gunakan guru dan peserta didik di kelas V Sekolah dasar Negeri 3 Panji Anom di karenakan dasar hasil observasi dan analisis karakter peserta didik yang sudah di lakukan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini :

- a. Penelitian dan pengembangan menurut P. Siagian (2012:254), menyatakan pengembangan (development) meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (knowledge) dan keahlian (skill) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani. Pengembangan lebih difokuskan untuk jangka panjang.
- b. Multimedia menurut Zainiyati (2017:172), multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.
- c. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana ke penerimanya sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif.

- d. Animasi menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”.
- e. Model Penelitian Pengembangan ADDIE adalah Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).
- f. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, yang artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Karena berhubungan dengan alam dan science artinya adalah ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Usman Samatowa, 2010: 3)
- g. Pembelajaran berbasis lingkungan adalah pembelajaran yang menekankan lingkungan sebagai media atau sumber belajar. Pembelajaran berbasis lingkungan merupakan implementasi dari Pendidikan lingkungan yang dilakukan secara formal.
- h. Multimedia interaktif Menurut Daryanto (2010:51), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.