

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu bangsa memiliki kualitas yang baik dan unggul didasarkan oleh Sumber Daya Manusia (SDM). Kualitas SDM tersebut bergantung pada kualitas pendidikan serta peran pendidikan dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal serta memiliki daya saing yang tinggi (Alpian, dkk., 2019). Pendidikan sendiri merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk mewujudkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif dan bersemangat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Jusuf & Sobari, 2022). Pendidikan pada saat ini memang menjadi tumpuan pembangunan generasi bangsa (Rosmayati & Maulana, 2019). Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah secara signifikan menyebabkan perubahan pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Melalui pendidikan yang baik, SDM suatu bangsa tentu akan menjadi baik dan unggul. Menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting agar mampu berguna bagi bangsa dan negara.

Sistem pendidikan di Indonesia sempat dilanda fenomena wabah Covid-19 pada akhir tahun 2019, tepatnya pada bulan Desember. Hal tersebut menyebabkan pemerintah membatasi kegiatan di luar rumah guna memutus rantai penyebaran virus Covid-19 tersebut. Kegiatan pembelajaran juga dilaksanakan secara *daring* (dalam jaringan) dari rumah masing-masing dengan bantuan alat komunikasi berupa *handphone*, laptop, komputer, dan alat komunikasi lainnya (Putri & Suyadi, 2021). Setelah dua tahun berlalu, kini Indonesia telah memasuki masa 'new normal' atau kehidupan baru. 'new normal' atau kehidupan baru ini merupakan kehidupan dimana masyarakat sudah dapat melakukan berbagai aktivitas seperti biasa namun masih tetap menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah agar penyebaran virus Covid-19 dapat teratasi.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang senantiasa dilaksanakan sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada maka komponen dari sistem pendidikan nasional juga harus senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan yang terjadi, baik pada tingkat lokal, nasional maupun global. Salah satu komponen yang penting dari sistem pendidikan yaitu kurikulum. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Hartati & Rahmawati, 2021). Kurikulum merupakan bagian yang berperan penting sebagai pedoman dan merupakan ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan akan berjalan dengan baik, efektif, dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

Hakikatnya pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang tidak hanya berfokus kepada hasil, tetapi juga kepada proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermanfaat dengan prosedur yang tepat (Diana & Rofiki, 2020).

Begitu pentingnya kurikulum dalam bidang pendidikan karena menjadi alat, rujukan, dasar atau pandangan hidup. Berdasarkan hal tersebut, kurikulum senantiasa diperbaharui yang senantiasa dipengaruhi berbagai faktor, salah satunya adalah mengimbangi pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu masif dalam bidang pendidikan. Saat ini, kurikulum 2013 akan diubah lagi atau disempurnakan dengan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang unggul. Namun, pelaksanaan kurikulum merdeka di tahun pertama ini hanya diterapkan di kelas 1, 2, dan 4. Sedangkan di kelas 3, 5, dan 6 masih menerapkan kurikulum terdahulu yakni kurikulum 2013 (Angga, dkk., 2022).

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi (Baidhowi, dkk., 2021). Pada kurikulum 2013, guru dituntut sebagai fasilitator yang bertugas merangsang atau memberikan stimulus, membantu peserta didik untuk mau belajar sendiri dan merumuskan pengertiannya, sedangkan peran siswa adalah berperan aktif dalam belajar dan mencerna pelajaran (Wahyuni & Berliani, 2019). Di sekolah kurikulum berisi muatan mata pelajaran, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pasal 5 ayat 6 termuat mata pelajaran kelompok A terdiri atas enam muatan pelajaran, yang salah satunya muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Irawati, dkk., 2021). Mata pelajaran IPA memberikan pemahaman kepada siswa terkait konsep dan pengetahuan yang berkaitan dengan alam yang tentunya bersifat rasional (masuk akal) dan objektif (sesuai kenyataan). Dengan demikian, maka sangat penting peran seorang guru dalam mengubah materi pembelajaran yang semula sulit menjadi mudah dan sederhana dengan bantuan media pembelajaran dan mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dibelajarkan karena dapat meningkatkan minat, semangat, dan motivasi belajar yang dimiliki siswa. Media pembelajaran dapat mendukung kelancaran terlaksananya proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan makhluk hidup dan alam atau lingkungan. Lingkungan memiliki peran yang penting dalam interaksi pembelajaran IPA. Lingkungan yang dimaksud dalam hal ini adalah segala sesuatu yang berada di lingkungan siswa baik fisik maupun geografis. Beberapa alasan yang menjadikan lingkungan penting dalam interaksi

pembelajaran yaitu, lingkungan sebagai sasaran belajar, dimana salah satu tujuan dari pendidikan SD adalah untuk mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Kemudian lingkungan sebagai sumber belajar yang tiada habisnya, dimana semakin digali semakin banyak lingkungan akan memberikan pengetahuan kepada kita. Dan yang terakhir adalah lingkungan sebagai sarana belajar yang relative mudah dicari dan bahkan lingkungan menyediakan bahan-bahan alami untuk menunjang pembelajaran (Astawan & Agustiana, 2020). Selain peran lingkungan yang penting dalam proses pembelajaran IPA, adanya alat penunjang berupa media pembelajaran juga akan memudahkan siswa dalam memahami materi IPA dengan baik.

Namun, pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPA di sekolah belum dilaksanakan secara optimal. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwiqi, dkk (2020) yang menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru masih berupa media konvensional seperti bahan ajar cetak, papan tulis dan media pajang. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti media presentasi, video, animasi maupun multimedia interaktif sehingga menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggreni, dkk (2020), dalam melaksanakan pembelajaran IPA guru cenderung lebih banyak menggunakan buku yang sudah dimiliki oleh siswa dikarenakan keterbatasan waktu serta belum mampu menguasai TIK.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD No. 5 Abiansemal pada hari Jumat, 30 September 2022, didapatkan hasil bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang hanya mengandalkan media visual karena dianggap lebih mudah untuk digunakan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang efektif serta kurang menarik minat belajar siswa, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dan tidak mau aktif selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, dalam menyampaikan materi guru juga kurang mengaitkan dengan kehidupan nyata yang dialami oleh siswa, sehingga siswa tidak dapat memahami materi dengan baik khususnya pada pembelajaran IPA. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V yakni sumber belajar yang digunakan oleh guru adalah buku tema dan lks. Selain itu, guru juga menggunakan video yang diperoleh dari youtube dan media visual berupa gambar untuk merealisasikan materi agar siswa memiliki bayangan terhadap materi yang dijelaskan.

Melalui kuesioner berupa *google form* yang disebarakan kepada guru diperoleh hasil bahwa 100% responden menjawab menggunakan media pembelajaran visual berupa gambar ataupun poster dalam kegiatan pembelajaran dengan alasan mudah untuk digunakan, tidak memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya, serta tidak memerlukan kemampuan atau keahlian khusus dalam menggunakannya. Penggunaan media dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda di kelas V juga tergolong masih sedikit, yang mana hanya memanfaatkan media visual berupa gambar. Hal ini menyebabkan hasil belajar IPA siswa menjadi rendah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wali kelas V, terdapat 66,7% atau 12 dari 18 orang siswa yang memperoleh nilai IPA di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada penilaian tengah semester, dimana nilai KKM pada muatan IPA yang harus dipenuhi oleh siswa adalah 70. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton, tidak bervariasi dan tidak menarik. Sesuai dengan materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak dan memerlukan penalaran sedangkan karakteristik siswa SD yang lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata. Dengan demikian, peran seorang guru sangat penting dalam mengubah materi pembelajaran yang semula sulit menjadi mudah dan sederhana dengan mengkaitkan materi pembelajaran dalam kehidupan nyata yang dialami oleh siswa. Selain itu, merubah cara mengajar guru yang masih konvensional menjadi lebih kreatif dan inovatif juga diperlukan melalui implementasi pendekatan kontekstual (Rulianto, 2019). Karena anak SD baru memasuki tahap pemikiran awal, sehingga perlu media pembelajaran yang dapat dicerna oleh anak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wulandari, dkk., 2019).

Pendekatan kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran dengan menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mampu mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Nanda, dkk., 2017). Pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya dan menemukan sendiri sehingga siswa

dapat mengeksplorasi pemikirannya sendiri dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dipelajarinya. Pendekatan kontekstual menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran (Octavyanti & Wulandari, 2021). Pendekatan kontekstual mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak mudah dilupakan serta akan tertanam erat dalam ingatan siswa karena menggunakan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan pendekatan kontekstual dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran dan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Penerapan pendekatan kontekstual dalam suatu proses pembelajaran memerlukan dukungan dari penggunaan media yang bervariasi (Suharto, 2018). Penggunaan media yang bervariasi dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif, karena multimedia mengkombinasikan teks, seni, suara, gambar, dan animasi yang disajikan secara interaktif.

Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Dalam suatu aplikasi multimedia, pemakai (*user*) diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, sehingga multimedia tersebut dinamakan *interactive multimedia* (multimedia interaktif) (Hartono, dkk., 2018). Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran

untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit yang dilengkapi dengan *tools* (Deliany, dkk., 2019).

Menggunakan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan media akan mendapatkan banyak kontribusi positif, diantaranya menghemat waktu dalam penjelasan, meningkatkan minat belajar, menarik perhatian, menjernihkan ide, memperjelas konsep, dan memperkuat ingatan siswa (Wahyu, dkk., 2020). Menurut Munadi (dalam Maruloh, 2015:222) terdapat beberapa kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang diantaranya yaitu: (a) Interaktif artinya program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), (b) Memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti diinginkan, (c) Meningkatkan motivasi belajar, (d) Memberikan umpan balik (respon) dan (e) Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaannya.

Pada penelitian pengembangan multimedia interaktif yang diteliti oleh Arisanti dan Adnan (2021) menyatakan bahwa pada pretest peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 77 kemudian terjadi peningkatan pada saat posttest dengan perolehan nilai rata-rata 93. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, pengaplikasian multimedia interaktif sebagai media pembelajaran digunakan pendekatan kontekstual untuk membantu ketercapaian

tujuan pembelajaran karena multimedia interkatif yang dikembnagkan dalam penelitian pengembangan ini didesain dengan berbasis pendekatan kontekstual dengan tujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata (Bakhri, 2019).

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka akan dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang nantinya akan digunakan pada muatan IPA untuk kelas V SD. Maka, judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Penggunaan media sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran di SD No. 5 Abiansemal masih terbatas dan kurang bervariasi, dimana guru hanya memanfaatkan media visual berupa gambar dan poster.
- 1.2.2 Siswa cenderung pasif dan tidak semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dikarenakan media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton dan guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku tema dan lks.
- 1.2.3 Pembelajaran di kelas cenderung kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.2.4 Guru belum mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

1.2.5 Hasil belajar kognitif IPA siswa di SD No. 5 Abiansemal sebagian besar masih rendah, yakni 66,7% atau 12 dari 18 orang siswa memperoleh nilai penilaian tengah semester di bawah KKM akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi untuk memudahkan dalam memecahkan masalah dan berfokus pada siswa yang pasif dan tidak semangat saat belajar karena media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton. Maka, diperlukan pengembangan media pembelajaran muatan IPA berupa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda diujicobakan di kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda kelas V SD ?

1.4.2 Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda kelas V SD ?

1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda kelas V SD ?

1.4.4 Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda kelas V di SD No. 5 Abiansemal ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk membuat rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda kelas V SD.

1.5.2 Untuk menguji validitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda kelas V SD.

1.5.3 Untuk menguji kepraktisan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda kelas V SD.

1.5.4 Untuk menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda kelas V di SD No. 5 Abiansemal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang dapat memberikan inovasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat dari segi praktis. Manfaat dari segi praktis dari penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar, memudahkan siswa dalam belajar dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam memahami materi perubahan wujud benda.

b. Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat membantu guru dalam memotivasi, dan memfokuskan perhatian siswa dalam pembelajaran serta diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran, menambah penggunaan media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar dan membantu guru dalam memberikan materi perubahan wujud benda kepada siswa

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat dipergunakan sebagai contoh pemikiran, menambah pengetahuan dan wawasan dalam

pelaksanaan penelitian mengenai upaya mengembangkan media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada muatan IPA. Spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif yaitu:

- 1.7.1 Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *construct* yang mengkombinasikan antara animasi, teks, gambar, audio dan warna yang beragam sehingga dapat menarik perhatian siswa saat belajar materi perubahan wujud benda.
- 1.7.2 Multimedia interaktif digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.
- 1.7.3 Penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat dioperasikan oleh peserta didik secara mandiri menggunakan *handphone* dan laptop. Selain itu, saat pembelajaran langsung di kelas dapat digunakan dengan bantuan fasilitas elektronik berupa LCD proyektor.
- 1.7.4 Multimedia interaktif ini memuat tombol dan menu interaktif yang dapat digunakan langsung oleh pengguna atau *user*. Menu yang terdapat dalam multimedia interaktif ini nanti disesuaikan terhadap materi pembelajaran dan kebutuhan siswa sebagai pengguna media. Seperti terdapat menu interaktif berupa menu petunjuk penggunaan tombol, menu kompetensi

dasar dan indikator, menu materi, menu latihan soal, menu kuis, dan menu profil.

1.7.5 Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan latihan soal yang berisikan pembahasan dan kuis yang berisi skor perolehan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

1.7.6 Multimedia interaktif dibuat dan didesain dengan kreatif dan komunikatif dengan berbasis pendekatan kontekstual yang berarti multimedia interaktif menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

1.7.7 Media pembelajaran ini dapat diakses oleh siswa secara *online* maupun *offline* melalui *handphone* ataupun laptop dengan *link* yang dibagikan kepada siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan memiliki daya saing yang tinggi. Di era digital ini, penerapan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu hal yang efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual memiliki beberapa manfaat yang sangat baik terhadap peningkatan mutu pendidikan. Pertama, dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini dapat menjadikan siswa memahami materi pembelajaran dengan baik dan mudah melalui penyampaian materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Kedua, penggunaan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Melalui pemilihan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan memberikan kesempatan secara langsung kepada siswa untuk dapat berinteraksi langsung dengan media akan menjadikan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi. Ketiga, penggunaan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Di era digital seperti sekarang ini, sangatlah penting memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi bagi siswa. Dengan menggunakan multimedia interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa, sehingga dengan begitu siswa akan terbiasa serta terampil dalam menggunakan teknologi dan mengoperasikan media pembelajaran digital.

Dengan demikian, untuk meningkatkan mutu pembelajaran sangat penting untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual. Dengan dilakukannya pengembangan secara terus-menerus, tentunya akan dapat memperbanyak jenis media pembelajaran yang ada serta dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian-kejadian factual dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, hasil belajar siswa akan meningkat secara signifikan serta dapat memberikan dampak yang positif terhadap keberhasilan pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Multimedia interaktif dapat memudahkan siswa memahami materi perubahan wujud benda pada pembelajaran dengan mengkaitan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Multimedia interaktif dapat diakses oleh siswa melalui *handphone* dan laptop serta dalam pembelajaran di kelas dapat ditayangkan dengan bantuan proyektor.

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia interaktif yang dibuat sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar yang berada pada jenjang kelas V.
- b. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif hanya terbatas pada muatan IPA dengan materi perubahan wujud benda.

1.10 Identifikasi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman pada istilah-istilah dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran dikelas, bukanlah penelitian yang bertujuan untuk menemukan teori.
- 1.10.2 ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE merupakan model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, sehingga memungkinkan model ADDIE ini dapat digunakan hingga saat ini.
- 1.10.3 Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu penunjang atau perantara pesan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam memperjelas materi dan mengkonkretkan pesan yang ingin disampaikan sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.
- 1.10.4 Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit. Multimedia interaktif juga dapat dikatakan sebagai alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang

dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu ataupun hal yang diinginkan. Dalam hal ini keinteraktifan multimedia didapat dari adanya pilihan menu materi yang dapat dipilih dan dipelajari sesuai keinginan siswa selaku *user* dan adanya umpan balik apabila siswa telah selesai mengerjakannya.

1.10.5 Pendekatan Kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan hubungan antara konsep materi dengan kehidupan nyata, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

1.10.6 Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran di sekolah yang mempelajari alam sekitar beserta isinya. IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di alam.

