

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia yang baik dapat dilihat dari tingkat pendidikan yang dijalankan. Semakin tinggi tingkat pendidikan masyarakatnya maka semakin besar dan semakin maju sebuah bangsa. Sumber daya manusia menjadi aset yang sangat penting dalam pembangunan bangsa yang semakin hari semakin dibutuhkan dengan didukung oleh perkembangan pengetahuan dan teknologi. Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor kunci untuk menentukan kesuksesan dan menuju kesejahteraan (Damanhuri, 2014). Menurut Ansori (2015) manusia yang memiliki kualitas akan dapat memanfaatkan potensi dalam dirinya serta mampu untuk merebut peluang dimasa mendatang dan juga menentukan keberhasilan atau gagalnya suatu bangsa, karena yang menjadi pembeda kemampuan antara suatu bangsa dengan bangsa lain adalah kualitas sumber daya manusiannya. Peningkatan sumber daya manusia adalah langkah yang harus dilakukan dan sejalan dengan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Karena kemajuan dari suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas

sumber daya manusiannya dan kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang ada. Apalagi dalam beberapa tahun ini globalisasi berkembang dengan sangat pesat untuk membawa perubahan kearah yang lebih modern.

Pada era globalisasi saat ini kemajuan suatu negara ditandai dengan majunya teknologi yang ada. Kemajuan ilmu pengetahuan adalah salah satu pendorong dari kemajuan teknologi karena keduanya berjalan beriringan dan tidak dapat untuk dihindari (Ngafifi, 2014). Kemajuan teknologi saat ini mendorong manusia untuk hidup lebih baik, aman, nyaman dan tentunya memiliki pola pikir yang luas. Menurut Adib (dalam Raharja, 2018) dikemukakan bahwa teknologi dapat untuk berkembang karena didukung dengan kemajuan dari kebudayaan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan masyarakat global.

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini teknologi memang sangat penting keberadaanya dalam kehidupan, namun yang terpenting adalah masyarakat harus bijak dalam penggunaannya. Teknologi sejatinya diciptakan dengan tujuan dapat membantu dan bermanfaat untuk meringankan kegiatan manusia. Namun tetap perlu untuk selalu dipertimbangkan dampak baik dan buruk dari teknologi yang akan muncul nantinya karena dalam penggunaan teknologi harus berdasarkan akan etika (Raharja, 2018). Kemajuan teknologi saat ini sudah menjadi hal yang sangat biasa bagi masyarakat dengan pengaruh yang berbeda-beda, oleh karena itu penyebaran informasi terjadi dengan sangat cepat melalui internet tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Segala kemajuan tersebut merupakan ciri dari abad ke-21 yang saat ini sedang berjalan.

Pada abad ke-21 ini pengetahuan menjadi fokus utama. Abad ke-21 adalah masa dimana pekerjaan akan menjadi lebih mudah dan cepat dengan hasil yang semakin memuaskan. Abad ke-21 dikenal dengan masaindustri atau “*industrial age*” dan masa pengetahuan atau “*Knowledge age*” dengan semua pengetahuan menjadi dasar dalam menjalankan hidup serta membiasakan diri (Mardhiyah, Rifa Hanifa, 2021). Bangsa yang masyarakatnya tidak siap sudah dipastikan akan jatuh dan dikalahkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu peningkatan keterampilan berupa hard skill dan soft skill sangat diperlukan khususnya pada peserta didik dalam pembelajaran disekolah agar siap untuk terjun dan berkompetisi. Pengembangan keterampilan abad ke-21 sangat dibutuhkan karena indikator keberhasilan didasarkan pada kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah serta menciptakan pengetahuan baru (Septikasari, & Frasandy, 2018). Perubahan dan kemajuan terjadi dalam berbagai bidang namun yang paling menjadi fokus adalah perubahan yang terjadi pada bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkelanjutan untuk mewujudkan manusia masa depan yang berkarakter pada nilai-nilai budaya dan Pancasila (Sujana, 2019). Bagi setiap individu mendapatkan pendidikan sangatlah penting karena akan digunakan untuk melanjutkan hidup dimasa mendatang. Setiap orang memiliki hak yang sama untuk menerima pendidikan agar nantinya dapat berkembang (Alpian, dkk, 2019). Maka dari itu sangat penting untuk membangkitkan kesadaran tentang betapa pentingnya pendidikan. melalui pendidikan siswa akan mampu untuk memiliki pengetahuan,

kreatifitas, kepribadian, mandiri serta menjadi individu yang bertanggung jawab. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting karena menjadi salah satu jalan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang akan menjadi penggerak kemajuan bangsa. Maka dari itu peningkatan kualitas pendidikan menjadi fokus dari pemerintah. Peningkatan kualitas pendidikan harus didukung dengan inovasi-inovasi baru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih aktif mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Undisan pada tanggal 13 November 2022 bersama guru kelas V yaitu, Ibu Ni Nyoman Yadnyani, S.Pd.SD ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut adalah permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran maupun sarana pendukung pembelajaran. Mata pelajaran IPA sangat memerlukan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan siswa proses belajar dan kesempatan untuk menemukan kebenaran fakta atau konsep materi, belajar melalui percobaan, mengamati, menganalisis serta membuktikan dan menarik kesimpulan. Kurangnya media pembelajaran yang ada di SD Negeri 1 Undisan khususnya adalah multimedia interaktif untuk pembelajaran IPA di kelas 5 memberikan pengaruh yang sangat besar seperti motivasi dan semangat belajar siswa kurang maksimal dimana mereka sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru yang berakibat pada kurangnya hasil belajar yang mereka dapatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Undisan ditemukan permasalahan seperti pembelajaran kurang efektif karena guru masih

dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang sudah seharusnya saat ini guru bisa memberikan berbagai pembaharuan dan memunculkan berbagai inovasi dalam mengajar, siswa kelas V masih kurang antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran khususnya adalah pada pembelajaran IPA hal tersebut dipengaruhi karena masih kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa serta hasil belajar siswa yang belum maksimal. Guru membenarkan jika dalam pembelajaran mereka lebih dominan menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media-media pembelajaran. Karena dalam pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah sudah pasti yang menjadi perhatian adalah guru dan bukan siswa hal tersebut untuk pendidikan saat ini sudah termasuk salah karena seharusnya pembelajaran adalah berpusat pada siswa sehingga akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tidak optimal.

Aktivitas belajar yang tidak optimal akan berdampak pada hasil belajar salah satunya adalah hasil Belajar IPA yang cenderung rendah. Hal ini dapat ditemukan dari beberapa penelitian sebelumnya seperti, pada penelitian yang dilakukan di kelas V SD Lanjan 02 dimana berdasarkan data nilai ulangan harian IPA siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 71. Selain itu nilai rata-rata kelas yang diperoleh masih 67,61. Artinya hasil belajar IPA belum maksimal (Widiantono, 2017). Hal ini dikarenakan pembelajaran di Indonesia masih di bawah standar Internasional. Seperti pada pembelajaran yang masih berbasis hafalan, kemampuan literasi sains



dan siswa yang belum maksimal dalam berpikir kritis atau menjawab soal-soal yang bersifat *HOTS* dan kegiatan pembelajaran yang kurang efektif.

Data tersebut ditegaskan dari hasil pengamatan yang dilakukan selama melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru, guru lebih banyak berbicara sedangkan siswa hanya mendengarkan sehingga yang terjadi adalah proses pembelajaran menjadi monoton. Sehingga pada akhirnya tidak tersampainya materi pembelajaran dengan maksimal. Kurangnya pemahaman siswa dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru terlihat ketika siswa kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa akan memiliki minat belajar yang tinggi karena guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan sehingga akan berkesan dan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Guru sebagai seorang fasilitator harus dapat memberikan inovasi dan kemenarikan dalam pembelajaran agar anak tidak tertinggal dalam perkembangannya (Khaulani et al., 2020). Menurut Dewi (2020) peran orang tua dan guru dalam perkembangan anak memiliki peranan yang sangat besar agar anak dapat berkembang dengan baik dan tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif. Selain didukung dengan penyampaian dan penguasaan materi yang baik oleh guru hal yang tidak dapat dilupakan adalah penggunaan media pembelajaran untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada jenjang sekolah dasar dukungan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kemampuan dan minat siswa untuk belajar sangat diperlukan. Untuk saat ini kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan sangat pesat salah satunya adalah pada dunia media pembelajaran yang semakin menunjukkan

perkembangan. Banyak sekali media pendukung pembelajaran yang ada saat ini baik yang berupa video, audio, gambar, maupun perpaduan dari semuanya. Sebagai sebuah karya yang diciptakan dari pikiran manusia media pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan seperti yang dikemukakan dalam (Khairunnisa & Ilmi, 2020) seperti, beberapa media memerlukan internet dalam pengoperasiannya sehingga tidak dapat diaplikasi pada daerah-daerah tertentu yang belum didukung dengan internet yang bagus, kemampuan finansial dari siswa yang berbeda-beda sehingga tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk membeli alat bantu seperti laptop untuk mendukung proses pembelajaran dengan media tertentu, masih banyak siswa yang gagap akan teknologi yang menyulitkan untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih modern (Juliawan et al., 2021). Namun terlepas dari beberapa kelemahan dari media pembelajaran nyatanya media pembelajaran memberikan banyak keuntungan dan kemudahan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya adalah pada jenjang sekolah dasar. Menurut Akkan (2012) kelebihan dari media pembelajaran seperti dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu karena tidak memerlukan banyak persiapan untuk mengoperasikannya. Selain itu kelebihan dari media pembelajaran saat ini yang lebih modern adalah untuk saat ini banyak sekali website yang menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep yang dapat diakses secara gratis.

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan hal tersebut sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju. Salah satu media pembelajaran yang banyak diminati saat ini adalah media pembelajaran berupa permainan yang mengusung tema edukasi. Maksud dari permainan edukasi

adalah permainan yang diterapkan untuk kepentingan proses pendidikan (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). Dalam permainan edukasi dilengkapi dengan fitur permainan yang menarik sehingga dianggap dapat mengembangkan pemahaman siswa dalam menyerap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dengan cepat. Dari segi pemanfaatannya permainan edukasi memberikan peran yang besar dalam membantu menumbuhkan minat belajar pada siswa karena selain menyenangkan permainan edukasi mengharuskan pemain untuk terus belajar dari tantangan yang ada dalam permainan.

Penggunaan permainan edukasi dalam pembelajaran akan membantu merangsang pemikiran serta meningkatkan konsentrasi siswa dalam memecahkan permasalahan (Fithri & Setiawan, 2017). Selain itu dipergunakannya permainan edukasi bertujuan untuk memberikan pengetahuan dengan pengajaran yang unik dan menarik bagi pemainnya (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). Pendapat tersebut didukung dari hasil penelitian terdahulu Ruharjo (2021) “Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Bermuatan Game Edukasi Pada Materi Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar” , penelitian ini menunjukkan bahwa, telah terbukti meningkatkan aktivitas siswa dari 24,17% dengan kriteria kurang menjadi 85,00% dengan kriteria sangat baik. Selain itu ditemukan pula hasil survei yang menunjukkan bahwa 83% siswa yang setuju diterapkannya permainan edukasi dalam pembelajaran (Agustina et al., 2017). Dari data yang didapatkan tersebut permainan edukasi dapat untuk diterapkan di sekolah dan bisa untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa.

Permainan edukasi dapat untuk dikolaborasikan dengan kearifan lokal. Pengintegrasian unsur kearifan lokal dalam media pembelajaran memberikan hal



yang berbeda dan merupakan inovasi yang baru. Permainan edukasi berbasis kearifan lokal merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan dan juga dapat menambah wawasan atau pengetahuan akan kebudayaan dalam suatu daerah melalui sebuah perangkat teknologi yang modern (Prayogo & Pd, 2021) . Adanya unsur budaya dalam media pembelajaran memberikan perubahan yang positif pada anak, karena dapat meningkatkan kecintaan terhadap budaya nusantara (Darihastining et al., 2021). Kebudayaan yang dimiliki oleh suatu daerah perlu untuk selalu dijaga kelestariannya. Kearifan lokal memiliki hubungan yang sangat erat kaitannya dengan kebudayaan tradisional suatu tempat, karena dalam kearifan lokal mengandung pandangan atau aturan yang dijadikan dasar untuk menentukan suatu tindakan (Rachmadyanti, 2017). Mengaitkan kearifan lokal dengan pembelajaran menjadi salah satu inovasi terbaik, karena proses pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang didasarkan pada pengayaan terhadap nilai-nilai budaya. Dalam pembelajaran ada yang disebut dengan etnopedagogi yang artinya adalah pembelajaran yang menekankan pada penanaman kearifan lokal (Oktavianti & Ratnasari, 2018).

Pemanfaatan kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran sangat dianjurkan, serta dituangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada Bab 1 Ketentuan Umum, Pasal 1, Ayat 16, yang menyebutkan bahwa Pendidikan berbasis masyarakat merupakan penyelenggaraan pendidikan yang mengacu pada kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai wujud pendidikan diri, oleh dan untuk masyarakat (Widialistuti et al., 2023). Di Indonesia tujuan dari

pendidikan berbasis kearifan lokal adalah untuk mengembangkan kemampuan efektif peserta didik untuk menjadi pribadi yang berkarakter.

Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan di lapangan dimana kearifan lokal masih sangat jarang sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Seperti halnya yang ditemukan oleh Nabila et al (2021), menyatakan bahwa guru Sekolah Dasar belum menerapkan pembelajaran yang melibatkan kearifan lokal. Hal tersebut juga ditemukan di SD Negeri 1 Undisan dimana berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa, kearifan lokal masih jarang untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kearifan lokal yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dari sekian banyaknya kearifan lokal yang ada di Bali adalah kearifan lokal sistem Subak. Sistem subak merupakan salah satu kearifan lokal Bali yang berkaitan dengan sistem pengairan sawah, dimana sistem subak menjamin ketersediaan air bagi suatu kawasan pertanian basah atau sawah. Subak mengandung nilai kearifan lokal yang dapat diajarkan kepada siswa seperti gotong royong, musyawarah, kebersamaan, tanggung jawab, dan religius. Sejalan dengan hal tersebut nilai kearifan lokal Bali pada sistem subak dapat untuk diintegrasikan pada pembelajaran IPA sehingga selain belajar mengenai materi IPA siswa juga mampu untuk mengetahui kearifan lokal Bali sistem subak pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal disekolah dapat difungsikan untuk mengenalan budaya suatu tempat pada siswa dan bisa untuk dicintai.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan serta hasil observasi yang telah dilaksanakan di sekolah dan dari beberapa penelitian pengembangan

media pembelajaran Multimedia Interaktif Permainan Edukasi. Maka berdasarkan temuan dan permasalahan diperlukan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Permainan Edukasi Materi Siklus Air Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD”**.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang disajikan guru didominasi dengan penggunaan metode ceramah.
2. Pembelajaran di kelas terasa membosankan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang berbasis teknologi.
3. Pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar tanpa adanya variasi media pembelajaran yang lebih modern sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar.
4. Hasil belajar siswa yang masih belum maksimal.
5. Pentingnya penanaman pelestarian kearifan lokal pada diri siswa dari sejak dini dalam menghadapi globalisasi.
6. Guru kurang mengintegrasikan unsur budaya dengan media pembelajaran ke dalam pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, diperlukan pembatasan masalah supaya penelitian yang dilaksanakan tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Maka adapun batasan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SD.

### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD?
4. Bagaimana efektifitas multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD.

### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Terdapat 2 manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1) Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dalam penelitian sejenis. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan pengetahuan di bidang pendidikan dan memperkaya bahan bacaan bagi peneliti lain, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Serta dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk dapat meningkatkan kualitas dan kemajuan pendidikan.

#### **2) Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.



a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa, yaitu diharapkan agar siswa dapat dengan mudah memahami materi mengenai siklus air. Selain itu, diharapkan agar siswa lebih termotivasi dan meningkatkan minat serta semangat siswa dalam belajar

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru, diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Selain itu, diharapkan guru dapat termotivasi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan acuan bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian sejenis. Dan memberikan tambahan referensi bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, dihasilkan berupa multimedia interaktif permainan edukasi pada muatan IPA materi siklus air. Multimedia interaktif ini dalam pembelajaran digunakan sebagai alternatif yang dapat mempermudah pendidik yang dalam hal ini adalah guru dalam mengatasi kesulitan siswa untuk menerima dan mengerti materi yang diberikan dalam proses

pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif permainan edukasi sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal di kelas V SD.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan platform yang kemudian diletakkan pada website dengan mencakup petunjuk-petunjuk terkait penggunaannya.
3. Media pembelajaran ini dapat untuk diakses melalui komputer maupun laptop dengan bantuan jaringan internet.
4. Multimedia interaktif dibuat dengan adanya materi, video, animasi serta audio sehingga tampilan yang diberikan akan terlihat menarik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dalam menjalankan proses pembelajaran inovasi guru sangat diperlukan tujuannya adalah untuk membuat siswa paham dan mengerti akan materi pembelajaran yang diberikan. Apabila proses pembelajaran hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar tidak akan cukup untuk memberikan suatu pemahaman pada siswa. Pengembangan media pembelajaran sangat penting adanya karena dengan media pembelajaran yang bervariasi dan penuh inovasi akan dapat mendukung proses pembelajaran menjadi optimal. Berdasarkan data dan fakta yang ditemukan dilapangan berdasarkan pengamatan serta observasi yang dilaksanakan maka pengembangan multimedia interaktif permainan edukasi sangat penting untuk dikembangkan. Dengan multimedia interaktif permainan edukasi memberikan pembaharuan yang dalam proses pembelajaran sehingga siswa diharapkan dengan mudah dapat memahami materi pelajaran karena media

yang dikembangkan telah dibuat menarik dengan tujuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu juga membantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang membuat siswa semangat dan antusias untuk belajar dan tidak jenuh.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif permainan edukasi berbasis kearifan lokal materi siklus air di kelas V SD didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Produk pengembangan multimedia interaktif permainan interaktif dapat membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
2. Multimedia interaktif permainan edukasi memberikan pengalaman belajar sekaligus bermain terhadap siswa.
3. Multimedia interaktif permainan edukasi dapat merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah.
4. Pengembangan media didukung dengan fasilitas yang dimiliki oleh siswa.

Keterbatasan media pembelajaran multimedia permainan edukasi berbasis kearifan lokal materi siklus air di kelas V SD, yakni sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif permainan edukasi sementara hanya dapat digunakan pada perangkat PC/laptop yang terhubung dengan koneksi internet.
2. Pengaplikasian multimedia permainan edukasi dalam pembelajaran diperlukan pengawasan supaya siswa tidak sampai terlena dengan permainan yang terkandung didalamnya.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah. Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang menghasilkan produk atau menyempurnakan produk produk yang sudah ada.
2. Multimedia interaktif merupakan perpaduan dari berbagai media berupa gambar, grafik, suara, video, animasi yang dikemas dalam bentuk file digital.
3. Interaktif merupakan suatu komunikasi dua arah antara pengguna dengan komponen-komponen computer seperti *kerboard*, *mouse* dan alat *input* yang lainnya.
4. Model ADDIE merupakan model penelitian yang biasanya digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).