

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bagian bab ini, maka pihak peneliti akan memberikan pemaparan dengan menjelaskan secara lebih rinci pada sepuluh hal pokok, ialah mencakup: (1) memberikan pemaparan dengan menjelaskan latar belakang masalah riset ini, (2) memberikan pemaparan dengan menjelaskan identifikasi masalah yang berhasil ditemukan, (3) memberikan pemaparan dengan menjelaskan pembatasan masalah yang menjadi titik fokus, (4) memberikan pemaparan dengan menjelaskan rumusan masalah yang berhasil ditemukan oleh pihak peneliti, (5) memberikan pemaparan dengan menjelaskan apa yang menjadi tujuan pengembangan yang ada dalam riset ini, (6) memberikan pemaparan dengan menjelaskan apa saja manfaat yang akan diperoleh dari hasil melakukan kegiatan riset ini, (7) memberikan pemaparan dengan menjelaskan spesifikasi produk yang menjadi harapan, (8) memberikan pemaparan dengan menjelaskan betapa pentingnya melakukan proses pengembangan, (9) memberikan pemaparan dengan menjelaskan asumsi dan keterbatasan yang ada dalam pengembangan ini, dan (10) memberikan pemaparan dengan menjelaskan memberikan pemaparan dengan menjelaskan beberapa definisi istilah yang dipakai dalam riset ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dinilai sebagai tumbuhan yang memiliki pengaruh yang begitu sangat besar memberikan efek dalam kehidupan manusia, dimana dengan lewat pendidikan, maka manusia akan dapat terbebas atau terhindar dari yang namanya kebodohan dan juga pendidikan dapat dijadikan sebagai sarana yang mampu

mencetak manusia yang memiliki intelektual, memiliki kepribadian yang berkualitas dan juga berkarakter. Pendidikan dinilai sebagai suatu proses dan juga sebagai bentuk usaha atau upaya yang dilakukan oleh seseorang guna dipakai menggali dan juga meningkatkan kemampuan atau potensi yang ada dalam dirinya yang mencakup keterampilan, tingkah laku, kemampuan atau pengetahuan dan juga lain-lain yang dimana hal ini dilakukan dengan cara menempuhnya lewat mengikuti rangkaian proses belajar yang dijadikan sebagai bekal hidup untuk berguna dimasa yang akan datang (Setyawati dkk, 2022). Pada masa zaman saat ini, maka perkembangan teknologi wajib agar mampu untuk dilakukan pertimbangan guna dijadikan sebagai alat bantu yang mendukung atau menunjang kegiatan proses pembelajaran, sebab dalam masa saat ini mau tidak mau kita harus siap untuk memasuki era revolusi industri 4.0, dimana era ini begitu sangat identik dengan yang namanya ada kecerdasan secara buatan atau disebut AI.

Dalam melakukan proses kegiatan pendidikan, maka akan tanpa lepas dari yang namanya melakukan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dalam hal ini dinilai sebagai melakukan kegiatan proses interaksi yang dimana adanya keterlibatan para peserta didik dengan pihak pendidik dan juga dalam melakukan proses ini juga didukung oleh sumber belajar yang ditemukan pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Diketahui bahwa proses pembelajaran dan juga sumber belajar yang dinilai baik, maka secara otomatis tentunya mampu mendukung guna menghasilkan perolehan hasil belajar yang memiliki hasil yang optimal. Dengan hal inilah, maka didalam melakukan proses penyaluran materi di dalam proses kegiatan pembelajaran, maka pihak guru wajib dalam kegiatan ini

memberikan pembelajaran yang secara kreatif dan juga inovatif dengan cara salah satunya memakai sarana berupa media pembelajaran yang secara interaktif.

Mengacu pada teori yang membahas secara langsung terkait perkembangan kognitif Jean Piaget bahwa anak yang kondisinya berada pada masa pendidikan yang mengenyam bangku sekolah dasar yang secara umum berada dalam rentangan usia 7-12 tahun dan sedang berada pada tahapan operasional yang dinilai secara konkret, maka dalam kondisi ini para anak akan lebih mampu condong memiliki cara pandang operasional dan juga memiliki penalaran intuitif yang diubah dalam hal ini oleh penalaran logis meskipun hanya dengan kondisi atau situasi yang secara konkret, memiliki tingkat kemampuan untuk mampu mengklasifikasi sudah muncul namun lebih condong kurang memiliki kemampuan untuk bisa mengerti dan juga memahami masalah abstrak secara baik (Masduki et al., 2020). Diketahui bahwa siswa yang ada dibangku sekolah dasar yang berada dalam rentangan usia 7 hingga 12 tahun, maka diberikan penilaian yang lebih condong memerlukan sarana pembelajaran yang mampu mendukungnya baik berupa media pembelajaran yang dapat dipakainya untuk lebih cepat dan mudah dalam memahami materi-materi atau konsep yang dijelaskan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran akan mampu memberikan variatifnya yang tampak pada proses pembelajaran.

Diketahui bahwa media pembelajaran dapat dipakai guna membantu dalam mengatasi kekurangan atau keterbatasan pada aspek ruang, tenaga yang dibutuhkan, waktu yang diperlukan, menyalurkan pesan yang hendak disalurkan, memberikan adanya interaksi yang dilakukan dengan secara langsung yang dalam hal ini terjadi diantara siswa dengan sumber belajar, mampu juga memberikan

rangsangan serta mampu menumbuhkan serta meningkatkan rasa keinginan atau minat siswa guna mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Yudana et al., 2022). Mengacu pada ungkapan dari Mulyana et al. (2023), maka topik pembelajaran yang dinilai dalam hal ini kompleks dan juga secara luas dapat menjadikan tanpa disalurkan dengan baik materi tersebut pada para peserta didik apabila guru melakukan proses penyampaian materi yang disalurkan hanya dengan memakai metode ceramah saja, maka dari itu dalam kondisi ini begitu sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang juga mampu diselaraskan agar mampu menghasilkan perolehan hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Dalam riset ini telah berhasil menemukan telah terjadinya permasalahan yang berhubungan dengan pemakaian media pembelajaran yang ditemukan pada salah satu sekolah dasar yang tepatnya ada di Provinsi Bali. Hasil dari menyelenggarakan kegiatan observasi dan juga wawancara yang secara langsung bersama Wali Kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar, maka berhasil diperoleh informasi bahwa di SD Negeri 2 Tonja Denpasar dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran menerapkan kurikulum 2013 yang dilakukan pada kelas 2 dan juga kelas 6, menerapkan kurikulum merdeka yang dilakukan pada kelas 1, kelas 3, kelas 4 dan juga kelas 5. Dalam proses kegiatan pembelajaran, maka disini tampak guru condong lebih sering memakai metode ceramah dalam proses penyaluran atau penjelasan materinya, dimana juga ada saat kegiatan tanya jawab serta diskusi hanya dibantu oleh sarana yang berupa buku ajar.

Dalam kondisi ini, maka tampak bahwa media pembelajaran dinilai masih kurang diterapkan oleh guru pada saat proses kegiatan pembelajaran, dimana hal ini dipicu oleh adanya keterbatasan dalam segi waktu dalam menciptakan media

pembelajaran, dimana juga ditemukan adanya kurang pemahaman mengenai cara pembuatan media pembelajaran yang masih kurang mampu dimiliki oleh para pihak guru dan guru dalam hal ini sering mengalami kebingungan pada saat memilih dan juga menentukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan, hal ini sangat berdampak pada keinginan atau minat belajar siswa yang menjadi masih rendah yang secara khususnya terjadi pada muatan IPAS yang selanjutnya memicu pengaruh pada rendahnya perolehan hasil belajar siswa yang dicapai dengan perolehan nilai rata-rata yang mencapai 65 dari KKTP dengan nilai yang dipakai acuan ialah 70.

Mengacu pada perolehan hasil melaksanakan pengamatan yang secara langsung dilakukan di lingkungan sekolah pada saat mengikuti proses program Asistensi Mengajar sebelum melakukan proses penyusunan penelitian, maka dalam hal ini diketahui bahwa masih kurangnya cara atau strategi yang dimiliki oleh pihak guru guna membantunya menumbuhkan atau meningkatkan minat belajar para siswa agar siswa dalam hal ini lebih aktif, dimana ditemukan pihak guru yang lebih condong menerapkan metode ceramah saja pada saat melakukan proses kegiatan pembelajaran, maka hal ini mempengaruhi rasa keinginan dan juga minat serta semangat belajar siswa yang menjadikan hilang fokus dan adanya kebosanan yang dirasakan, maka secara otomatis akan menimbulkan perolehan hasil belajar menurun. Mengacu pada kendala atau masalah tersebut, maka dalam kondisi ini begitu sangat dibutuhkan adanya melakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu secara kreatif, inovatif, interaktif dan juga mampu diselaraskan dengan karakteristik yang ada pada para siswa yang lebih senang mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran yang

berisikan audio dan visual. Dengan menerapkan hal tersebut, maka dalam hal ini proses kegiatan pembelajaran akan mampu menjadi lebih menarik dan juga efektif, maka secara otomatis perolehan hasil belajar akan memberikan hasil optimal. Hal ini dapat dicapai dengan salah satu cara ialah menerapkan media pembelajaran yang secara interaktif.

Dipahami bahwa media pembelajaran yang secara interaktif dinilai sebagai media yang mencakup adanya alat kontrol yang membantu dalam memilih atau menentukan hal yang dihendaki yang mampu dalam hal ini dikendalikan oleh pihak pemakai media. Media interaktif juga dalam hal ini dinilai sebagai adanya kombinasi dari perpaduan teks, gambar dan audio serta juga adanya video yang mampu dipakai guna memudahkan dalam memvisualisasikan materi yang sifatnya abstrak agar lebih mudah dalam hal ini dipahami oleh para siswa dan mampu dipakai dalam membantu mendorong peningkatan keinginan atau minat belajar yang pada akhirnya mampu berdampak pada perolehan hasil belajar yang secara maksimal (Kurniawati & Nita, 2018).

Dipahami bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dinilai sebagai adanya kumpulan dari beberapa media yang dalam hal ini mencakup adanya teks, gambar, audio, video, dan juga animasi yang memiliki sifat secara interaktif yang dipakai dalam memudahkan menyalurkan materi yang juga diselaraskan dengan karakteristik yang dimiliki oleh para siswa yang dirasakan tepat untuk diimplementasikan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dimana diimplementasikan secara khususnya pada muatan IPAS kelas IV yang ada di bangku SD yang dimana para siswa dinilai sulit untuk memahaminya. Pengimplementasian media pembelajaran yang secara interaktif dalam proses

kegiatan pembelajaran, maka dijadikan sebagai sarana yang mampu membantu lebih cepat dan juga mudah untuk dipahaminya materi yang disampaikan yang dimana diterapkan pada salah satunya pada muatan IPAS.

Mengacu pada surat keputusan yang dikeluarkan secara langsung oleh BSKAP bahwa menilai IPAS dalam hal ini dinilai sebagai suatu ilmu yang melakukan proses pengkajian pada hal-hal yang ada kaitannya mengenai benda mati dan juga makhluk hidup dan juga mencakup beserta interaksinya yang terjadi di alam semesta serta juga melakukan proses pengkajian pada hal-hal yang ada kaitannya mengenai manusia yang juga mencakup beserta kehidupannya sebagai makhluk sosial dan juga memiliki kedudukan sebagai individu yang melakukan kegiatan interaksi dengan tempat hidup atau juga dengan lingkungan sekitarnya dalam kurikulum merdeka belajar, maka mata pelajaran IPS dilakukan penyatuan atau dipadukan untuk diubah menjadi mata pelajaran IPAS.

Ditemukan pada kurikulum merdeka belajar, maka diketahui para siswa begitu sangat diharapkan mampu mendapatkan kebebasan guna menunjukkan kreatifitasnya, mandiri dan juga berinovatif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran agar mampu melakukan proses pengembangan kekuatan yang ditemukab pada bagian dalam dirinya. Dalam hal ini, maka sangat perlu untuk dilakukan usaha atau upaya dalam bentuk strategi guna memberikan dukungan pada kurikulum merdeka belajar tersebut, dimana salah satunya dengan cara melakukan proses mengubah cara mengajar yang diterapkan oleh pihak guru yang lebih condong mengimplementasikan metode ceramah saja dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran, maka dalam kondisi seperti ini begitu sangat diperlukan perubahan menjadi lebih kreatif, terampil dan juga inovatif dengan

cara menerapkan model *project based learning (PjBL)*. Dengan begitu, maka model yang dapat diciptakan dalam media pembelajaran interaktif muatan IPAS ialah model PjBL.

PjBL dinilai sebagai salah satu metode pembelajaran yang disusun dengan secara sistematis yang dalam hal ini adanya keterlibatan dalam bentuk partisipasi dari para siswa dalam tugas yang diberikannya secara kompleks yang mampu menciptakan produk atau juga presentasi pada pihak audiens yang dalam kegiatannya adanya kemungkinan mendapatkan pengetahuan dan juga keterampilan yang dapat dipakai dalam meningkatkan taraf kehidupan ini. *Project* dinilai sebagai kata yang dapat dipakai dalam membedakan PjBL dari pendekatan instruksional lainnya, dimana dalam hal ini sebuah proyek memberikan para siswa peluang atau kesempatan langsung guna melakukan tugasnya dengan cara memakai konsep dari materi yang sudah diselaraskan dengan karakteristik yang dimilikinya, melakukan kegiatan diskusi pendekatan yang dilakukan dalam cakupan kelompok yang sebaya, dan juga dalam kegiatan ini melakukan penjelasan lewat mempresentasikan karya yang sudah berhasil dibuatnya.

Pengamplikasian PjBL dinilai begitu sangatlah penting dipakai dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran, sebab hal ini mampu memberikan para siswa rasa kemandirian pada saat belajar dan mampu juga menyebabkan adanya peningkatan kemampuan cara pandang atau memiliki pemikiran yang kritis. Dengan begitu, maka pengaplikasian media pembelajaran interaktif dengan memakai pendekatan PjBL begitu sangat diharapkan akan mampu menjadi aspek atau faktor penunjang yang membantu dalam mendorong peningkatan perolehan

hasil belajar yang memiliki kualitas dan juga dapat memicu adanya peningkatan perolehan hasil belajar dari para siswa.

Hasil temuan yang sebelumnya berhasil didapatkan oleh Sukmasari & Sujana (2021), Kusumawati et al. (2021) dan juga Riwanto & Budiarti (2021), maka berhasil memberikan pembuktian bahwa media pembelajaran yang bersifat secara interaktif dinilai layak untuk diterapkan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Hasil temuan yang didapatkan oleh Pratama et al. (2022), maka berhasil memberikan pembuktian bahwa media pembelajaran yang bersifat secara interaktif dengan berbasis PjBL dinilai layak untuk diterapkan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah. Arsana & Sujana (2021) dalam risetnya juga menemukan hasil bahwa LKPD berbasis PjBL hasilnya berada pada penilaian dengan kualifikasi yang begitu sangat baik dan juga dinilai layak guna dijadikan sebagai bahan ajar untuk diberikan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SD.

Hasil temuan yang sebelumnya juga berhasil didapatkan oleh Saputra & Manuaba (2021), maka berhasil memberikan pembuktian bahwa media video animasi dengan berbasis *project* hasilnya berada pada penilaian dengan kualifikasi yang begitu sangat baik dan juga dinilai layak guna dijadikan sebagai bahan ajar dalam muatan IPS untuk diberikan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SD. Hasil temuan yang dihasilkan oleh Chen & Yang (2019), maka berhasil menunjukkan bahwa PjBL memunculkan dampak yang arahnya lebih positif pada prestasi akademik siswa yang dimana hal ini dinilai baik daripada penerapan metode ceramah yang dilakukan oleh guru sebelumnya.

Dengan mengacu pada kendala atau masalah ini, maka begitu sangat dibutuhkan adanya melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis PjBL yang akan diimplementasikan secara langsung dalam muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia yang dilakukan di kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada perolehan hasil dari terlaksananya kegiatan wawancara dan juga sekaligus melakukan kegiatan observasi yang dimana kegiatan ini diadakan tepatnya pada hari Selasa, tanggal 30 Mei 2023 pada pukul 09:50 sampai pukul 11:20 dengan wali kelas IV dan Kepala Sekolah di SD Negeri 2 Tonja bahwa masih kurangnya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran terutama media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung pembelajaran khususnya muatan IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia. Guru masih kurang memahami cara untuk membuat media pembelajaran yang bersifat 2 arah agar pembelajaran menjadi bermakna, guru cenderung menggunakan metode ceramah saja saat mengajar dengan bantuan buku siswa. Maka dari itu, pihak peneliti dalam hal ini berhasil menemukan adanya identifikasi masalah, ialah:

- 1) Kurangnya adanya media pembelajaran yang memiliki variasi guna memberikan dukungan atau dorongan kelancaran akan pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, sehingga dalam kondisi seperti ini akan memicu para peserta didik mengalami kesulitan guna mengerti atau memahami materi pada muatan IPAS.
- 2) Media pembelajaran jarang digunakan dalam menyampaikan materi dan cenderung menggunakan teknik ceramah yang bersumber dari buku saja.

- 3) Media yang dipakai dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran tanpa berhasil dinilai memiliki sifat yang secara interaktif dan juga inovatif, sehingga hal inilah menjadi penyebab keinginan atau minat belajar dari para siswa masih menjadi rendah.
- 4) Kurang mampunya adanya pemahaman dari para siswa yang diperlihatkan pada materi yang dalam hal ini dengan secara khususnya pada muatan IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada beberapa identifikasi masalah yang telah disajikan oleh pihak peneliti di bagian atas, maka dalam hal ini sangat diperlukan melakukan pembatasan masalah yang hanya menaruh titik fokusnya pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan latar belakang dan juga beberapa identifikasi masalah yang telah disajikan oleh pihak peneliti di bagian atas, maka dalam hal ini dirumuskan beberapa rumusan masalah, ialah:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar?

- 2) Bagaimanakah hasil tingkat validitas media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang dalam hal ini ditinjau dari bagian isi, bagian desain, bagian media, bagian uji perorangan dan juga bagian uji kelompok kecil yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar?
- 3) Bagaimanakah hasil tingkat efektivitas media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan apa yang ada di dalam rumusan masalah, maka pihak peneliti dalam hal ini telah menemukan apa saja yang menjadi tujuan dari kegiatan riset ini, ialah:

- 1) Dipakai oleh pihak peneliti dalam memberikan deskripsikan rancang bangun media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.
- 2) Dipakai oleh pihak peneliti dalam memudahkan mengetahui hasil tingkat validitas media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang dalam hal ini ditinjau dari bagian isi, bagian desain, bagian media, bagian uji perorangan dan juga bagian uji kelompok kecil yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

- 3) Dipakai oleh pihak peneliti dalam memudahkan mengetahui hasil tingkat efektivitas media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dalam riset ini begitu sangat diinginkan dan juga menjadi harapan, ialah mencakup:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pada saat dilihat dalam aspek teoritis, maka melakukan pengembangan media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar ini begitu diinginkan atau juga diharapkan oleh pihak peneliti dapat dipakai menambah bahan-bahan materi yang dalam hal ini khususnya membahas media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pada saat dilihat dalam aspek teoritis, maka melakukan pengembangan media ini begitu diinginkan atau juga diharapkan oleh pihak peneliti dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, ialah:

- 1) Bagi Siswa

Dengan tersedianya media pembelajaran yang mampu secara interaktif, maka dalam hal ini akan mampu dipakai memberikan

bantuan dan juga dukungan pada para siswa yang akan membuatnya memperoleh pengalaman belajar yang bersifat secara baru dalam prosesnya memahami materi kekayaan budaya Indonesia yang diharapkan mampu menjadi sarana yang menumbuhkan dan juga meningkatkan motivasinya untuk semangat belajar dan pada akhirnya akan mampu memperoleh hasil belajar yang optimal.

2) Bagi Guru

Perolehan hasil temuan yang didapatkan dalam kesempatan ini, maka juga diinginkan atau juga diharapkan mampu menghadirkan manfaat atau kegunaan untuk menjadi sarana yang membantu para pihak guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan memaparkan materi kekayaan budaya Indonesia.

3) Bagi Kepala Sekolah

Perolehan hasil temuan yang didapatkan dalam kesempatan ini, maka juga diinginkan atau juga diharapkan mampu adanya tambahan ketersediaan media pembelajaran yang bersifat secara interaktif yang ada di lingkungan sekolah, sehingga hal ini mampu mendukung di dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan secara klasikal maupun secara individual.

4) Bagi Peneliti Lain

Perolehan hasil temuan yang didapatkan dalam kesempatan ini, maka juga diinginkan atau juga diharapkan mampu adanya tambahan referensi baru bagi para pihak peneliti lain yang adanya hubungan secara langsung berkaitan dengan pengembangan media

pembelajaran yang secara interaktif dengan bersifat relevan dan dipakai mendukung peningkatan kualitas pengembangan media yang dipakai dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Diketahui bahwa riset pengembangan ini telah menciptakan sebuah produk media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia. Berikut ini ialah pemaparan mengenai media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

- 1) Media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar diketahui bentuknya yang berupa media pembelajaran yang telah berisi alat kontrol yang bisa dipakai oleh para penggunannya dengan cara klik saja yang juga memiliki sifat dua arah yang ditemukan adanya interaksi yang terjadi di antara media dengan para pemakainya.
- 2) Media pembelajaran interaktif dengan berbasis PjBL ini dapat dipakai oleh para pemakaiannya dengan cara mengoperasikannya memakai komputer, dan laptop, serta juga dapat memakai *handphone* yang mampu dilakukan proses akses dalam waktu kapan saja dan juga dengan lokasi atau tempat dimana saja.

- 3) Media pembelajaran interaktif dengan berbasis PjBL yang juga menyatukan atau juga memadukan adanya unsur multimedia yang dimasukkan ke dalam melakukan pengembangan seperti; teks, gambar, animasi video, dan audio, serta juga memasukkan *quiz*.
- 4) Media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar telah ditemukan adanya menu utama yang berhasil mencakup adanya arahan atau juga petunjuk cara memakainya, berisikan menu utama, adanya hasil capaian pembelajaran dan juga tampak apa saja yang termasuk tujuan diadakan proses kegiatan pembelajaran, adanya materi, adanya *quiz*, adanya profil pengembang dan juga adanya penugasan proyek.
- 5) Media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar ini dilakukan proses pengembangan dengan cara berbantuan beberapa *software*, ialah, *Wondershare Filmora*, *Canva*, dan *Microsoft Word*, serta juga *Microsoft PowerPoint*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam hal ini, maka dinilai bahwa melakukan riset pengembangan yang arahnya memiliki tujuan dan juga maksud guna merancang media pembelajaran interaktif dengan memakai muatan IPAS yang diterapkan dijenjang kelas IV, maka dinilai sangat penting guna dilakukan oleh pihak peneliti. Melakukan proses pengembangan produk ini, maka dalam hal ini dilakukan dengan cara

menganalisis apa saja yang menjadi kebutuhan dari para siswa dan juga kebutuhan guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran.

Berlandaskan pada perolehan hasil dari melakukan observasi yang telah berhasil digelar bahwa memberikan hasil yang menunjukkan adanya guru yang tampak lebih cenderung hanya memakai sarana dalam bentuk berupa buku ajar yang dengan tanpa memanfaatkan fasilitas yang memberikan dukungan pada saat melakukan kegiatan proses pembelajaran maupun tanpa adanya pemakaian media pembelajaran yang mampu mendukung proses kegiatan pembelajaran lebih mampu menyenangkan dan juga memberikan makna yang berkesan pada para siswa. Dalam hal ini, maka diketahui bahwa pemanfaatan buku pembelajaran dinilai lebih arahnya cenderung hanya dipakai membantu menyampaikan apa yang dalam hal ini dimengerti ataupun dipahami oleh para siswa pada materi yang ada di dalam buku tersebut, namun dalam proses ini dilakukan dengan cara yang tanpa menghubungkan ataupun mengkaitkan dengan konsep lain yang akan menjadikan kurang optimalnya melakukan kegiatan proses pembelajaran bagi para siswa dan juga dalam hal ini para siswa menjadi lebih mudah untuk melupakan segala materi pembelajaran yang memiliki pengaruh yang besar pada perolehan hasil belajar dan juga pada tingkat keterampilan siswa. Selaras dengan Peraturan Pemerintah RI Tahun 2005 Pasal 19 ayat 1, maka memberikan pernyataan bahwa

“Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan pada satuan pendidikan, maka dalam hal ini telah diselenggarakan dengan cara yang secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan juga berhasil memberikan motivasi pada para peserta didik guna melakukan keterlibatannya secara aktif, serta juga dipakai dalam memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan juga pada kemandirian yang dalam hal ini diselaraskan dengan bakat, minat, dan juga perkembangan fisik serta juga dengan psikologis dari masing-masing peserta didik”

Dalam hal ini, maka begitu sangat dibutuhkan adanya melakukan bentuk usaha atau upaya dengan juga didukung oleh penyusunan strategi pembelajaran yang mampu secara kreatif dan juga inovatif agar pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran mampu dilakukan dengan secara inspiratif, interaktif, dan menantang serta juga mampu dalam hal ini memberikan kondisi atau suasana yang menyenangkan dan juga mampu memberikan motivasi agar para peserta didik mampu dengan secara aktif mengikuti rangkaian proses kegiatan pembelajaran yang juga dalam hal ini mampu menyelaraskan dengan karakteristik dari para peserta didik guna mewujudkan perolehan hasil belajar dan juga keterampilan yang mampu secara lebih baik serta mampu mendukung adanya peningkatan kualitas yang salah satunya cara dengan melakukan proses pengembangan pada media pembelajaran interaktif dengan berbasis PjBL.

Dipahami bahwa dalam hal ini media pembelajaran interaktif dinilai sebagai media yang dapat dipakai guna dengan mudah mengetahui respon atau dalam bentuk reaksi dan juga adanya aksi dalam hal melakukan penyampaian materi pembelajaran (Yanto, 2019). Dalam hal ini juga mampu untuk dikatakan bahwa media pembelajaran secara interaktif dinilai sebagai media yang dalamnya berisikan alat kontrol yang mampu membantu penyampaian materi pembelajaran yang dialirkan pada para peserta didik dengan cara adanya tampak memberikan respon atau interaksi yang terjadi diantara media dan juga pemakaian media yang akan memberikan dampak adanya tampak keterlibatan dari para siswa dengan munculnya keaktifan dan juga keterampilan siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini dapat memicu adanya peningkatan perolehan hasil belajar yang diraih oleh para siswa.

Pihak peneliti melakukan proses pengembangan media pembelajaran dengan secara interaktif dan juga dengan adanya penerapan berbasis PjBL, maka adanya maksud atau tujuan agar dapat memberikan sumber pengetahuan media yang menghadirkan kemudahan guna selanjutnya diaplikasikan dan juga dipakai guna menarik agar adanya peningkatan motivasi yang dipunyai oleh guru dengan harapan mampu dalam kondisi ini lebih kreatif dan juga lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran dan juga dalam hal melakukan kegiatan persiapan dan juga penyajian bahan-bahan ajar untuk dipakai dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran serta juga dipakai menumbuhkan atau meningkatkan motivasi siswa agar lebih mampu secara aktif dalam mengikuti rangkaian kegiatan proses pembelajaran, sehingga hal ini akan memunculkan dampak yang arahnya pada hal-hal yang baik guna mendorong peningkatan perolehan hasil belajar dan juga keterampilan siswa, dimana dalam hal ini sehubungan dengan hal ini, maka pihak peneliti mengadakan rangkaian kegiatan riset pengembangan yang dilakukan pada media pembelajaran interaktif dengan berbasis PjBL agar mampu lebih mudah dalam hal mengetahui pengembangan dan tingkat validitas pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan di jenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini disajikan asumsi dan apa saja keterbatasan yang ditemukan dalam riset pengembangan media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia

yang diterapkan dijenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar, ialah mencakup:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Dalam melakukan riset pengembangan media pembelajaran secara interaktif, maka adapun beberapa asumsi yang didapatkan, ialah:

- 1) Pada riset ini, maka pihak peneliti menilai bahwa media pembelajaran interaktif ini mampu dijadikan media yang memberikan bantuan guna memudahkan para guru dalam hal melakukan proses penyampaian segala jenis materi pembelajaran dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran.
- 2) Pada riset ini, maka pihak peneliti menilai bahwa para siswa mampu lebih mudah dan cepat dalam hal mengerti dan juga memahami materi pembelajaran sebab dalam hal ini telah ditemukan adanya audio dan juga berbagai macam bentuk yang mampu secara menarik, sehingga dalam hal ini para siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan atau tanpa membosankan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun dalam riset ini ditemukan adanya beberapa keterbatasan melakukan riset pengembangan media pembelajaran dengan secara interaktif, ialah mencakup:

- 1) Dalam melakukan proses pelaksanaan riset pengembangan media pembelajaran secara interaktif ini telah dilakukan berlandaskan pada karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing siswa yang ada dijenjang kelas IV SD, sehingga diketahui bahwa produk

pengembangan ini hanya dapat diterapkan bagi para kalangan siswa yang ada di jenjang kelas IV SD yang dengan secara khususnya pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia.

- 2) Dalam riset ini, maka pihak peneliti hanya melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran secara interaktif dengan berbasis PjBL pada muatan IPAS dengan memakai materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan di jenjang kelas IV di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

1.10 Definisi Istilah

Guna agar dapat dalam riset ini melakukan pencegahan atau penghindaran muncul atau adanya kesalahpahaman pada pemakaian berbagai macam istilah yang dipakai oleh pihak peneliti, maka dalam hal ini begitu sangat dibutuhkan adanya pemberian batasan-batasan istilah, ialah mencakup:

- 1) Dipahami bahwa penelitian pengembangan dinilai sebagai suatu rangkaian proses yang dilakukan oleh pihak peneliti yang memiliki maksud atau tujuan guna dipakai dalam memberikan perolehan hasil atau juga melakukan proses mengembangkan produk yang pada proses kemudian dilakukan proses untuk diuji tingkat keefektifannya, sehingga dalam hal ini mampu dipakai dan juga memberikan manfaat guna dijadikan sebagai alat, serta juga dalam konteks ini juga dapat dianggap sebagai alat bantu yang dapat memberikan dukungan pada proses kegiatan pembelajaran. Riset yang diadakan dalam kesempatan ini telah menerapkan model pengembangan ADDIE.

- 2) Dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dalam hal ini dinilai sebagai media pembelajaran yang dipakai guna memudahkan dalam proses penyajian segala jenis materi yang dalam hal ini adanya memakai indera pendengaran dan juga indera pengelihatan yang dijadikan sebagai alat menyerap segala jenis informasi dan juga mampu dipakai dalam membantu meningkatkan keterlibatan dari para siswa dengan lebih secara aktif di dalam mengikuti proses rangkaian kegiatan pembelajaran dengan memakai alat kontrol yang dipakai dengan cara dioperasikan oleh pihak pengguna media guna menentukan atau memilih hal yang hendak pada media tersebut.
- 3) Dijelaskan bahwa PjBL dalam hal ini dinilai sebagai salah satu jenis model pembelajaran yang dipakai dengan cara mengorganisasi kelas di dalam sebuah proyek. Adapun dalam hal ini sintaks yang tampak di dalam PjBL, ialah mencakup (1) melakukan penentuan atau pemilihan pertanyaan yang secara mendasar; (2) melakukan proses desain atas perencanaan proyek; (3) melakukan proses penyusunan jadwal; (4) melakukan memonitoring atas perkembangan atau kemajuan proyek dan juga para peserta didik; (5) melakukan proses pengujian atas perolehan hasil; (6) melakukan proses mengevaluasi pengalaman yang diperoleh.
- 4) Dijelaskan bahwa materi kekayaan budaya Indonesia disini dinilai sebagai materi yang di dalamnya telah mencakup adanya mengenai kekayaan budaya Indonesia yang dinilai sebagai suatu keanekaragaman yang dapat berupa baju adat, makanan khas, rumah tradisional, bahasa,

tarian daerah, dan lagu daerah, serta juga hal-hal lain sebagainya yang secara asli dipunyai oleh bangsa Indonesia.

- 5) Dijelaskan bahwa IPAS disini dinilai sebagai suatu ilmu yang dipakai guna membantu dalam melakukan proses pengkajian pada hal-hal yang ada kaitannya mengenai benda mati dan juga makhluk hidup serta juga mencakup respon atau interaksinya yang tampak pada alam semesta serta juga dalam hal ini dipakai melakukan proses pengkajian tentang mengenai manusia dan juga menelusuri kehidupannya yang memiliki kedudukan sebagai makhluk sosial dan juga dinilai sebagai individu yang melakukan kegiatan interaksi atau adaptasi dengan tempat hidup atau juga dengan sekitar lingkungannya.
- 6) Hasil belajar dinilai sebagai adanya perolehan hasil yang memperlihatkan adanya perubahan yang tampak pada tingkah laku yang dimunculkan oleh seseorang yang secara langsung hal ini mampu untuk diamati dan juga mampu diukur baik dalam aspek pengetahuan, aspek sikap, maupun aspek keterampilan.

