

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan memiliki peran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang terampil, kreatif, inovatif dan berkualitas. Penyelenggaraan pendidikan khususnya di Sekolah Dasar tidak hanya membekali peserta didik dengan kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung saja, tetapi membantu peserta didik dalam mengoptimalkan kemampuan dasar peserta didik dalam aspek intelektual, personal dan sosial yang akan berguna untuk hidup bermasyarakat. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Takdir Ilahi (2012) menyatakan bahwa pendidikan sebagai upaya dalam membangun dan mengembangkan kepribadian manusia, baik jasmani maupun rohani. Berdasarkan penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang dapat membawa perubahan dalam kehidupan bermasyarakat.

Seiring perkembangan zaman yang cukup pesat tentunya membawa pengaruh terhadap pendidikan terutama dalam hal teknologi. Sesuai dengan revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan ditandai dengan adanya peningkatan kompetensi dan keterampilan pendidik dalam melibatkan teknologi pada proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 ini yaitu dengan menerapkan ICT (*Information and Communication Technology*) atau biasa dikenal TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Menurut Nurdyansyah & Andik Widodo (2017), ICT atau TIK ini merupakan studi atau pembelajaran menggunakan barang elektronik seperti komputer untuk melakukan analisis, proses penyimpanan data, dan mendistribusi segala jenis informasi melalui berbagai macam bentuk baik berupa huruf-huruf, angka serta gambar. Seiring dengan perkembangan teknologi, tentu akan melahirkan berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang konvensional sudah seharusnya mulai dikurangi dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran saat ini, guru bukan lagi menjadi pusat dalam proses pembelajaran, melainkan siswa yang menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa mengandung arti bahwa siswa belajar dari apa yang dilakukan bukan dari apa yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran yang berpusat siswa, siswa berada pada pusat pembelajaran sehingga anak dapat belajar aktif sesuai dengan minat dan keinginan siswa. Siswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan proses *skill* berkomunikasi, pemahaman yang mendalam tentang topik, penelitian serta pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.

Memasuki pembelajaran abad 21 yang mengharapakan guru mampu untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menggabungkan kecakapan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan, perilaku, serta penguasaan teknologi. Pembelajaran abad ke-21 juga meliputi 4 kompetensi yang sering disebut dengan 4C yang terdiri dari *creativity*, *critical thinking*, *collaboration*, dan *communication*. Syahputra, (2018) menjelaskan bahwa terdapat 4 prinsip pokok pembelajaran abad ke-21 yaitu: (1) *Instruction should be student-centered*. Dimana pengembangan pembelajaran seharusnya menggunakan pendekatan

pembelajaran yang berpusat pada siswa, (2) *Education should be collaborative*. Dalam hal ini siswa harus diajarkan untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain, (3) *Learning should have context*. Dijelaskan bahwa pembelajaran tidak akan banyak berarti jika tidak memberi dampak terhadap kehidupan siswa di luar sekolah. (4) *Schools should be integrated with society*. Dalam upaya mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab, sekolah seharusnya dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam lingkungan sosialnya. Saat ini, kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dimudahkan dengan adanya teknologi canggih yang mampu meningkatkan produktivitas manusia. Adanya strategi pembelajaran digital merupakan salah satu dampak dari revolusi 4.0 yang sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 yang serba digital. Konten pembelajaran digital dapat diproses dengan beragam jenis, salah satunya yaitu Multimedia Interaktif. Namun, masih terdapat beberapa guru yang belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran digital karena keterbatasan sarana dan prasarana, maupun keterbatasan guru dalam menggunakan alat elektronik. Pada dasarnya multimedia interaktif merupakan kesatuan dari beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian media bersifat interaktif yang bisa menciptakan suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti kehidupan nyata di lingkungan sekitar (Bardi dkk., 2015).

SD No. 5 Kapal merupakan salah satu SD berstatus negeri yang berada di Desa Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Gusti Ayu Putu Intan Kusuma Dewi, S.Pd. selaku guru kelas V di SD No. 5 Kapal, dalam proses pembelajaran masih memanfaatkan buku cetak yang disediakan di sekolah, dan model pembelajaran yang konvensional.

Dalam situasi saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus lebih banyak dimanfaatkan mengingat saat ini guru dan siswa dituntut untuk melek teknologi digital. Buku cetak dirasa kurang efisien karena memuat semua isi materi pelajaran di dalamnya, selain itu buku cetak juga cepat robek jika terkena air, dan susah untuk dibawa kemana-mana. Selain itu, jika hanya menggunakan buku cetak saja dalam pembelajaran maka siswa akan sulit untuk memahami materi terutama materi yang abstrak dan juga pengalaman belajar siswa menjadi sedikit. Maka, multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang menjadi sumber informasi digital. Multimedia interaktif menyajikan materi yang divariasikan dengan video, gambar, dan animasi yang dapat diakses dimana saja. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bahwa saat ini untuk jenjang kelas I, kelas II, kelas IV dan kelas V di SD No. 5 Kapal telah diberlangsungkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Konsep merdeka sejalan dengan keinginan Ki Hajar Dewantara yang berfokus pada kebebasan peserta didik dalam belajar secara kreatif dan mandiri sehingga dapat menumbuhkan karakter jiwa yang merdeka. Kurikulum merdeka ini berfokus pada pengembangan kompetensi siswa yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Dalam implementasi kurikulum merdeka di Sekolah Dasar ini menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS ini menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk

sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan IPAS berperan dalam mewujudkan profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal Profil Pelajar Indonesia. IPAS dapat membantu siswa untuk meningkatkan keingintahuan mereka mengenai fenomena di sekitar mereka. Prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS dapat melatih sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, analisis, dan kemampuan menarik kesimpulan yang tepat yang dapat membangkitkan kecerdasan dalam diri siswa. Fokus pembelajaran IPAS bukan pada seberapa banyak materi yang dapat diserap siswa, tetapi seberapa kompeten siswa menggunakan informasi yang diterimanya.

Sejalan dengan pendidikan IPAS tersebut, dalam Kurikulum Merdeka, siswa tidak hanya dibentuk menjadi cerdas. Namun, juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau yang disebut sebagai wujud Profil Pelajar Pancasila. Mendikbud Nadiem Anwar Makarim sudah menetapkan 6 penanda profil Pelajar Pancasila, diantaranya bernalar kritis dan kreatif. Bernalar kritis merupakan salah satu upaya bagi pelajar Indonesia untuk dapat mengembangkan dirinya dalam menghadapi tantangan terutama tantangan di abad 21. Kemampuan berpikir kritis tidak begitu saja dapat dimiliki, tetapi perlu diberikan latihan dan pembiasaan dengan dihadapkan kepada masalah nyata yang harus dipecahkan (Hardiyanto dkk, 2016). Adanya bernalar kritis dan kreatif dalam Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk dapat kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menumbuhkan kretivitas serta berpikir kritis pada siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, maka upaya untuk menumbuhkan bernalar kristis dan kreatif pada siswa dapat diwujudkan dengan mengimplementasi pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah (Rati dkk, 2017). Pembelajaran berbasis proyek digunakan dengan harapan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Multimedia interaktif yang dikombinasikan dengan pembelajaran proyek diharapkan mampu untuk menarik dan menambah pemahaman serta kreatifitas peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Kesimpulan dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan Ibu Gusti Ayu Putu Intan Kusuma Dewi, S.Pd. selaku guru kelas V di SD No. 5 Kapal Pada hari Selasa, 18 Juli 2023 diperoleh informasi bahwa guru masih merasa kesulitan dalam menyesuaikan proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang baru terlaksana selama kurang lebih seminggu untuk di kelas V, kurang bervariasinya jenis media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran, siswa masih kesulitan dan tidak berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal dan menyebabkan hasil belajar siswa berada di bawah KKTP. Sebanyak 16 siswa atau 57% siswa nilainya masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Perangkat yang tersedia di SD No. 5 Kapal masih sangat memadai seperti adanya laptop, LCD, proyektor, *speaker*. Guru juga merasa penggunaan laptop yang ada di sekolah belum optimal karena keterbatasan waktu dalam membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif. Multimedia Interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang dapat diakses melalui PC ataupun *smartphone* android dengan harapan mampu untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Selain pemaparan dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V di SD No. 5 Kapal, peneliti juga bertumpu pada penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Kadek dkk, (2021) mengenai multimedia interaktif pada muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa multimedia interaktif ini layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan dan inovatif. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar lebih mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditinjau dari hasil uji yang dilakukan kepada para ahli isi, desain, dan media pembelajaran mendapatkan kualifikasi baik dan sangat baik. Kelebihan dari multimedia interaktif ini yaitu (1) dilengkapi dengan video, audio, dan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik, (2) peserta didik dapat langsung terlibat dalam pengoperasiannya. Kekurangan adalah multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi ini hanya bisa diakses menggunakan *smartphone* android.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nasril & Desyandri, (2023) mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis proyek, menghasilkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan dan dijadikan sebagai referensi ataupun inovasi dalam media pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini dapat ditinjau dari hasil uji yang dilakukan oleh ahli materi, uji validasi kebahasaan, dan uji validasi media yang mendapatkan kategori sangat valid. Kelebihan dari multimedia interaktif ini yaitu menarik dan karena dilengkapi dengan audio, video, animasi, proyek dan kuis. Kekurangannya yaitu siswa yang belum pandai dalam mengoperasikan laptop akan mengalami kesulitan saat menggunakan multimedia interaktif ini.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti telah mengembangkan Multimedia Interaktif berbasis Proyek untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran serta membantu guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang tengah berlaku saat ini. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Pada Muatan IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Guru masih kesulitan dalam mengkombinasikan multimedia interaktif dengan pembelajaran berbasis proyek.
- 2) Dalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 3) Siswa belum memahami sepenuhnya materi-materi yang bersifat abstrak terutama dalam muatan IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif

Pada Muatan Pelajaran IPAS dengan Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal?
- 2) Bagaimana hasil kelayakan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal ditinjau dari desain, materi dan media?
- 3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal.

- 2) Untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal ditinjau dari desain, materi dan media.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD No. 5 Kapal.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi, dan tumpuan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat ini secara praktis dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah belajar siswa. Rincian beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam membuat ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif. Dengan begitu guru mampu mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang kreatif,

inovatif dan edukatif serta dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Pengembangan Multimedia Interaktif ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa agar siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Selain itu, siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri agar lebih bermakna dan diingat dalam waktu yang lama.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk mengambil suatu alternatif kebijakan oleh sekolah dalam pembinaan serta pengembangan guru profesional di sekolah yang bersangkutan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini, pengembangan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Multimedia Interaktif pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem kelas V SD. Multimedia Interaktif berfungsi sebagai solusi alternatif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa saat menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Proyek sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek dalam mata pelajaran

IPAS dengan muatan materi Harmoni Dalam Ekosistem kelas V Sekolah Dasar dalam bentuk aplikasi khusus android.

- 2) Media pembelajaran Multimedia Interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah serta dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring melalui *smartphone*.
- 3) Media pembelajaran Multimedia Interaktif ini disajikan sesuai dengan langkah pembelajaran dan lembar kerja Proyek yang meliputi 6 tahap yaitu a) Tahap I (Menentukan Pertanyaan Dasar), b) Tahap II (Membuat Desain Proyek), c) Tahap III (Menyusun Penjadwalan), d) Tahap IV (Memonitor Kemajuan Proyek), e) Tahap V (Penilaian Hasil), f) Tahap VI (Evaluasi Pengalaman).
- 4) Media pembelajaran Multimedia Interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan beberapa video terintegrasi *Youtube*, Gambar yang terintegrasi dari *Google*.
- 5) Fitur yang terdapat dalam multimedia interaktif yaitu halaman judul, petunjuk penggunaan, profil pengembang, menu, materi pembelajaran, video pembelajaran, *quiz*, dan terdapat proyek yang akan dibuat oleh peserta didik.
- 6) Materi pada media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek ini berlandaskan pada silabus dan bahan ajar buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait pada muatan materi pada Multimedia Interaktif yang dikembangkan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V SD No. 5 Kapal, didapatkan bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang digunakan guru pada saat pembelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Dengan mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek ini akan memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara maksimal dan dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dan inovatif untuk berlatih dalam membuat media pembelajaran khususnya dengan memanfaatkan teknologi. Sejalan dengan perkembangan kurikulum merdeka dan pembelajaran abad 21, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dengan melibatkan berbagai media atau model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru diharapkan mampu untuk memfasilitasi siswa dengan menggunakan berbagai sarana dan prasarana yang mampu menunjang keberhasilan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Adanya pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Proyek ini, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dalam pengembangan Multimedia Interaktif ini, disajikan materi, gambar, video pembelajaran yang terintegrasi dari *Youtube* serta *quiz*. Dalam Multimedia Interaktif ini menggunakan bahasa yang sederhana, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Multimedia Interaktif ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan dari pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek ini dirancang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Materi dan desain pada media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan muatan pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem.
- 2) Belum tersedianya media pembelajaran pada muatan mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan Multimedia Interaktif berbasis Proyek materi Harmoni Dalam Ekosistem kelas V Sekolah Dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek ini terbatas hanya memuat materi Harmoni Dalam Ekosistem pada mata pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif yang digunakan untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami secara jelas materi Harmoni Dalam Ekosistem pada muatan pelajaran IPAS.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk tersebut dapat berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Salah satu contoh media pembelajaran ialah multimedia interaktif yang merupakan perpaduan antara berbagai jenis media berupa gambar, teks, grafik, audio, video, animasi, interaksi, dll, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi).
- 3) Muatan pelajaran IPAS merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

- 4) Pembelajaran Proyek merupakan salah satu model pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang melibatkan keaktifan peserta didik dan membantu peserta didik untuk memahami konsep yang abstrak. Dalam pembuatan project, peserta didik dapat menginput data kemudian di buat data base, yang akhirnya dijadikan laporan proyek yang dikerjakan. Layout dibuat interaktif serta menarik yang disesuaikan dengan perkembangan siswa sekolah dasar.

