

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan atau hal lainnya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi di bawahnya secara berkelanjutan. Selain itu pendidikan adalah sebuah cara untuk memfasilitasi individu guna untuk mengoptimalkan potensi diri yang telah dimilikinya. Pendidikan yang baik tentu akan berdampak besar terhadap proses belajar. Pendidikan bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi juga melibatkan pembentukan karakter dan moral peserta didik agar menjadi manusia yang lebih baik. Penggunaan proses pembelajaran pada pendidikan diharapkan mampu memberi dan memperoleh perubahan yang terbaik (Syariful & Hanik, 2020). Sesuai yang tertuang UUD 1945 alinea ke empat dideskripsikan terkait mencerdaskan kehidupan bangsa.

Guna mewujudkan hal tersebut pendidikan perlu dilandasi oleh pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak pernah terputus selama masih hidup di dunia ini. Pendidikan tidak lagi berpusat pada guru akan tetapi berpusat pada siswa. Namun saat ini dapat dilihat permasalahan yang terjadi pada siswa pada kategori kemampuan literasi, budaya literasi masyarakat Indonesia kalah jauh dengan negara lain di dunia. Permasalahan ini dapat menjadi salah satu gambaran bahwa kualitas pembelajaran perlu di perhatikan. Dengan ini melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 23 tahun 2018 mengukur kemampuan literasi siswa, kemampuan ini bukan sekedar membaca tetapi memahami teks untuk memecahkan masalah kontekstual (Hewi & Shaleh, 2020).

Menurut UNESCO, literasi merupakan kemampuan dalam mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak serta tulisan dalam kaitannya dengan berbagai pencapaian tujuan dalam mengembangkan pengetahuan serta potensi mereka, dan untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka serta masyarakat (A'yuni, 2015). Pendapat Gilster tersebut seolah-olah menyederhanakan media digital yang sebenarnya terdiri dari berbagai bentuk informasi sekaligus seperti suara, tulisan dan gambar. Oleh karena itu Eshet menekankan bahwa literasi digital seharusnya lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif. Literasi digital juga merupakan sebetulnya cara berpikir tertentu (Eshet, 2004). Bawden menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi (Bawden, 2001). Literasi digital di sekolah dasar sangat penting karena siswa saat ini sudah aktif di media sosial dan teknologi digital. Literasi digital mempersiapkan siswa untuk masa

depan yang semakin tergantung pada teknologi, membantu siswa menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab dan efektif. Membentuk kemampuan peserta didik dalam berpikir secara analitis, sintesis, analisis, kritis, imajinatif, dan kreatif. Sebelum adanya literasi digital siswa tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang teknologi digital dan cara menggunakan internet dengan aman dan bertanggung jawab. Selain itu, siswa tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan program pengolah kata. Program literasi digital di sekolah dasar juga harus mencakup keterampilan kreatif dan kolaboratif, seperti pembuatan konten digital dan berkolaborasi dengan orang lain secara online. Dengan demikian, literasi digital dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul sebelum adanya pemahaman yang cukup tentang teknologi digital dan cara menggunakan internet dengan aman dan bertanggung jawab.

Keterampilan seperti itu bisa didapatkan oleh siswa yang dilatih nalar kritisnya. Pendidikan bertujuan untuk mengubah perilaku baik atau sikap siswa dengan pembelajaran serta melatih siswa agar berkeperibadian, berpengetahuan, serta mendalami keahlian tertentu. Melalui komunikasi tunggal, siswa mampu memahami hal penting pada pembelajarannya. Aktivitas pembelajaran yaitu proses interaksi dua arah dari guru dengan siswanya. Guru bertanggung jawab penting untuk melaksanakan prosedur pembelajaran. Menurut Hamalik (2004) peran guru sebagai pengajar, salah satu tugas yang harus di laksanakan oleh guru disekolah yaitu memberikan pelayanan kepada siswa agar mereka menjadi siswa yang selaras dengan tujuan sekolahnya. Guru harus dapat menjadi pendidik digital, paham akan komputer, dan bebas dari penyakit akademis serta mampu dalam meningkatkan minat beljajr siswa. Tujuannya untuk dapat mewujudkan generasi berkompetensi

dalam tingkat tinggi, berkarakter serta literasi dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 (Kemdikbud, 2020). Guru juga mempunyai peranan dalam membimbing siswa, bimbingan bantuan terhadap individu untuk mencapai pemahaman dan pengarahan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimum terhadap sekolah, keluarga, serta masyarakat.

Pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan diantara guru dan siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu tujuan pembelajaran harus terpenuhi agar bisa menjalankan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat peristiwa-peristiwa, teknik-teknik, serta metode dalam mencapai proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat menggunakan beberapa media pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah salah satu target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai dengan komponen- komponen pembelajaran yang kita pelajari seperti media, sumber belajar, materi, metode, evaluasi, siswa, dan guru. Komponen- komponen tersebut sangat penting dilibatkan karena proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh saling berkaitan (Nana, 2014). Dengan demikian usaha yang bisa diterapkan, yakni dengan mempergunakan suatu sarana pendukung pada proses pemberian informasi ataupun pengetahuan dari guru terhadap siswa (AECT dalam Nurdin & Adriantoni, 2016). Maka eksistensi suatu media di dalam proses belajar mengajar sangat vital dalam membantu para guru meraih target pembelajaran, sehingga diperlukan sebuah media.

Media pembelajaran yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran pada masa sekarang ini yaitu dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi. Dalam Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang cocok untuk siswa dan guru. Carpenter dan Dale (Darma,1983:6) menyatakan belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Keefektifan teknologi dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat pedomani dan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi (Salsabila, dkk, 2020). Salah satu media pembelajaran yang biasanya dikombinasikan dengan teknologi yaitu media pembelajaran Berbasis Literasi Digital.

Pada pembelajaran di sekolah hanya memanfaatkan media pembelajaran yang kurang mendorong ketertarikan siswa saat belajar serta tidak memberi motivasi siswa pada saat pelajaran terjadi sehingga mereka rentan jenuh ketikamengikuti proses pembelajaran. Cakupan materi dalam buku ajar yang guru maupun siswa miliki masih minim. Pemanfaatan media berbentuk video pembelajaran yang dirancang mandiri oleh guru belum banyak tersedia. Durasi yang lumayan panjang dalam perancangan media ajar mengakibatkan wali kelas IV kurang mempergunakan media ajar. Minimnya keterampilan literasi digital di Indonesia dikarenakan sebuah keadaan kognitif pada tiap siswa yang cenderung menggunakan teknologi untuk hal yang tidak penting dari pada untuk mengakses

pengetahuan.

Sedangkan hasil analisis kuisioner yang diberikan kepada guru kelas IV di SD Negeri 2 Tangkas, diperoleh hasil (1) 100% menyatakan bahwa guru mengajar peserta didik hanya dengan memanfaatkan buku pegangan siswa. (2) 83% mengindikasikan bahwa materi muatan IPA pada buku siswa masih sempit. (3) 83% guru menyatakan bahwa materi muatan IPA kurang dalam, (4) 75% guru menyatakan kelengkapan materi muatan IPA pada materi daur hidup hewan kurang lengkap. (5) 100% guru menyatakan perlu dikembangkan media muatan IPA, (6) 100% guru menyatakan tidak menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran, (7) 100% guru menyatakan belum pernah membuat media video pembelajaran literasi digital kepada siswa.

Melalui hasil wawancara yang diperoleh dari guru wali kelas IV SD Negeri 2 Tangkas yang dilaksanakan Senin, 04 September 2023, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan kurangnya media pembelajaran yang inovatif, dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis literasi digital di kelas IV, dalam hasil wawancara sekolah telah memanfaatkan media ajar disamping buku sebagai pendampingnya, seperti berbentuk gambar-gambar yang dibuat oleh guru wali kelas. Tetapi dalam gambar-gambar tersebut kurang efektif dan efisien serta siswa tidak bisa fokus dalam menerima pembelajaran. Dilihat dari hasil (KKTP) Kriteria Ketercapainya Tujuan pembelajaran IPAS banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dari (KKTP) Kriteria Ketercapainya Tujuan Pembelajaran. yang dimana diketahui bahwa nilai KKTP sekolah yaitu 75. Dari 26 orang siswa terdapat 3 orang siswa yang nilai tertinggi, 4 orang siswa yang nilai menengah dan 19 orang siswa yang nilai terkecil atau belum mampu mencapai

KKTP. Maka diperlukan inovasi dalam pengembangan suatu media ajar yang sesuai dengan karakteristik materinya. Oleh karena itu, diperlukan suatu media ajar yang bisa memberi deskripsi secara kompleks terhadap siswa sehingga siswa tidak merasa bingung saat memperoleh serta menguasai konsep topik daur hidup hewan dalam wujud media ajar multimedia interaktif berbasis literasi. Hal ini sangat disetujui oleh wali kelas IV di SD Negeri 2 Tangkas bahwa multimedia interaktif berbasis literasi digital ini penting jika dibuat.

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

Multimedia Interaktif merupakan gabungan video, audio, grafis dan teks yang dibuat dan dikemas, disajikan serta dimanfaatkan secara interaktif melalui komputer. Dalam Pengemasan media ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi yaitu suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam (Agustien, dkk, 2018:19). Animasi adalah suatu tampilan yang disusun dengan menggabungkan

teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerakan (Munir, 2013). Animasi yang disajikan dapat memberikan visualisasi terhadap konsep yang akan disampaikan dalam media. Ketika siswa mampu memvisualisasikan materi yang dihadapi maka siswa memahami materi dengan baik. Animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan animasi sebagai media pembelajaran menurut (Susanto, 2016) antara lain: 1) meningkatkan keterampilan dan interaktivitas, memotivasi siswa, 3) respon siswa lebih cepat, 4) menarik perhatian siswa, 5) mudah digunakan dalam pembelajaran. Beberapa penelitian pengembangan berkaitan dengan penggunaan media animasi diantaranya media animasi yang dikembangkan oleh (Zainiah & Rijanto, 2016) pada pelajaran tentang kelistrikan. Juga pengembangan oleh (Fitriana, 2014) pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu proses pembelajaran dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi itu berupa serangkaian presentasi gambar bergerak yang mampu sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Sehingga, dengan materi, media, video dan animasi siswa dapat melihat secara konkret jalannya cerita yang dituangkan dalam bentuk animasi yang membuat siswa tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran multimedia interaktif dengan topik daur hidup hewan merupakan media pembelajaran yang menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video dan animasi yang menggambarkan tentang cara hewan berkembang biak yang merupakan konsep dari materi daur hidup hewan (Priantini, 2019). Pengembangan multimedia interaktif dengan konsep daur hidup



hewan memiliki beberapa kelebihan, diantaranya; (1) menarik indradan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. (2) meningkatkan motivasi belajar, dimana dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, maka siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar, (3) memberikan umpan balik, dimana media pembelajaran interaktif dapat menyediakan umpan balik terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa, (4) Kemudahan untuk mengulang video (replay) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep (Hadi, 2017; A. Riyanto, 2020.) Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal sehingga menyebabkan beberapa siswa belum mencapai nilai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) pada nilai kompetensi pengetahuan IPAS. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yaitu Pengembangan media interaktif. Media pembelajarana akan membuat pembelajaran lebih menarik. Perlu mengembangkan media yang sesuai dengan karakteritik peserta didik serta media mampu membuat siswa tertarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan adalah media multimedia interaktif tentang topik daur hidup hewan dapat memberikan berbagai manfaat dan nilai tambah yang tidak dapat dicapai melalui metode pembelajaran konvensional. Multimedia interaktif dapat meningkatkan tingkat keterlibatan pengguna karena menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi itu berupa serangkaian presentasi gambar

bergerak yang mampu sampai kehadiran peserta didik secara langsung.

Dengan demikian, salah satu upaya untuk mengatasi pembelajaran yang kurang aktif di kelas IV SD Negeri 2 Tangkas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan mampu menarik perhatian serta fokus siswa dalam belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital Dengan Topik Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tangkas.”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Menurut deskripsi latar belakang tersebut, terdapat sejumlah masalah yang teridentifikasi, permasalahan yang digali meliputi:

1. Nilai rata-rata siswa pada Muatan IPAS di bawah KKTP (Kriteria Ketercapainya Tujuan Pembelajaran) sekolah.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.
3. Siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru.
4. Kebosanan pembelajaran yang ada dalam pembelajaran yang dialami siswa.
5. Banyaknya siswa dalam satu kelas berjumlah 26 orang siswa.
6. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa di kelas, berdasarkan wawancara dari guru kelas, pengadaan media membutuhkan waktu pembuatan yang lama, sehingga sekolah maupun guru kelas jarang menggunakan media dalam belajar.
7. Multimedia interkatif sangat dibutuhkan dikarenakan keterbatasan media

pembelajaran yang digunakan oleh guru setiap proses pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, masalah penelitian ini dibatasi agar spesifik dan dapat mencapai target penelitian yang diharapkan. Penelitian ini memfokuskan masalah yang ada yaitu belum tersedianya Media Pembelajaran berbasis literasi digital serta mampu menumbuhkan literasi digital menjadi sumber ajar ditentukan sebagai alternatif lainnya dalam menanggulangi masalah ini. Pengembangan multimedia interaktif pada pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital Dengan Topik Daur Hidup Hewan di SD Negeri 2 Tangkas.

### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis literasi digital pada Topik Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif berbasis Literasi digital pada Topik Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis literasi digital pada Topik Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024?

4. Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis literasi Digital untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Topik Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan dari peneliti pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun dari multimedia interaktif Berbasis Literasi Digital pada Topik Daur Hidup Hewan IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024
2. Untuk menguji validitas Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital pada Topik Daur Hidup Hewan IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024
3. Untuk menguji kepraktisan Multimedia Interaktif berbasis literasi digital pada Topik Daur Hidup Hewan IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024.
4. Untuk menguji efektifitas penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital untuk mengukur kualitas belajar pada Topik Daur Hidup Hewan IV SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan**

Adapun berbagai manfaat yang diharapkan dengan pembuatan media seperti ini, meliputi.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis pengembangan ini akan bermanfaat bagi semua kalangan kependidikan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berinovasi yang kreatif dan inovatif di dalam menunjang proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penyusunan multimedia interaktif berbasis literasi digital ini dapat berkontribusi manfaat praktikal untuk beragam pihak terkait, seperti:

a. Bagi Siswa

Hasil studi pengembangan ini bisa memfasilitasi semua siswa dengan berbagai kompetensi yang bervariasi. Keterlibatan pada proses pembelajaran *online* membutuhkan sebuah usaha dalam peningkatan maupun pengembangan keterampilan siswa melalui adaptasi materi yang menyesuaikan pada kondisi dan keperluannya. Media pembelajaran berbasis literasi digital mampu memudahkan siswa menguasai konsep pembelajaran yang tersaji, menstimulus minat siswa berpartisipasi pada aktivitas belajar, serta memberi pengalaman baru pada siswa saat melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Produk studi pengembangan ini dapat mempermudah guru mempersiapkan solusi alternatif pada media ajar. Salah satunya peranan guru yakni menjadi fasilitator. Guru diwajibkan dapat merencanakan, mempunyai serta

menerapkan beragam bahan pembelajaran dalam proses penyampaian materinya. Maka dari itu, studi ini mampu memberi informasi maupun pengetahuan media literasi elektronik yang kreatif serta inovatif dan dapat terciptanya suasana yang menyenangkan dalam belajar.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil studi pengembangan ini diharapkan bisa dipergunakan menjadi rujukan dalam memperluas pengetahuan untuk peneliti lainnya, sehingga studi ini bisa dipertimbangkan menjadi panduan pada pelaksanaan pengembangan sejenis sehingga mendapatkan hasil lebih maksimum dan optimal dalam pengembangan Multimedia Interaktif.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan penelitian dimana pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi daur hidup hewan pada pembelajaran IPAS kelas IV akan disajikan menggunakan teks, animasi, audio, gambar serta video, yang akan dikemas ke dalam multimedia pembelajaran interaktif akan dikembangkan dalam aplikasi dan model ADDIE dalam produk multimedia pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi yaitu seperti, *Microsoft Power Point*, *Corell*, *Adobe Primiere Pro*, *situs Werd wall* dan *situs web Sulih Suara Virtual cover*.

Kelebihan Multimedia interaktif berbasis Literasi Digital dibandingkan media lainnya yaitu dikemas dengan menyajikan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS. Hal tersebut dapat dilihat pada setiap materi menyajikan contoh-contoh mengenai

lingkungan yang ada disekitar siswa. Multimedia interaktif ini menyajikan video mengenai daur hidup hewan yang sering dijumpai oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis lingkungan terdapat bagian-bagian penting yaitu:

1. Tampilan awal dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis literasi.
2. Profil yang berisikan identitas dari pengembang multimedia pembelajaran.
3. Beranda yang berisikan tampilan awal seperti gambar kalimat dan aicont untuk memotifasi siswa dalam belajar.
4. Petunjuk yang berisikan petunjuk-petunjuk menggunakan multimedia pembelajaran animasi interaktif dan kompetensi yang berisikan KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.
5. Materi berisikan isi, materi dalam multimedia pembelajaran animasi interaktif.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran ini sangat penting untuk dirancang sebab mencakup aktivitas literasi digital yang membantu mempermudah siswa pada pembelajaran aktif maupun mandiri saat pembentukan konsep permasalahan sehingga bisa menuntaskan masalah yang diberikan. Pembuatan media ajar perlu dilaksanakan dengan berkala, yang menekankan pada perubahan proses pendidikan pada tiap waktu, sehingga dibutuhkan penyempurnaan media ajar ataupun inovasi terbaru dalam menunjang pembelajaran di masa depan. Media pembelajaran memfasilitas guru ketika memberikan pengetahuan dan mempermudah siswa dalam memahaminya. Rendahnya ketersediaan media ajar pada materi daur hidup hewan terlihat dari kurangnya studi terkait topik ini. Pada pendidikan abad 21, media ajar

dituntut menunjang peningkatan kemampuan membaca siswa serta menjadi mediator pengetahuan. Di samping itu, proses pendidikan ini menjadi proses dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten di ranah intelektual.

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

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi digital dengan model ADDIE ini didasarkan pada beberapa asumsi di antaranya sebagai berikut:

#### **1. Asumsi Pengembangan**

- a) Multimedia Pembelajaran pada materi daur hidup hewan muatan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial dengan berbasis literasi digital dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membuat peserta didik lebih fokus untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b) Multimedia pembelajaran dikembangkan dengan Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu 1. Tahapan analisis, 2. Tahapan desain, 3. Tahapan pengembangan, 4. Tahapan implementasi, dan 5. Tahapan evaluasi (Tegeh dan Jampel 2017:79) untuk mengetahui karakteristik peserta didik sehingga media dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Tangkas.
- c) Dalam penelitian ini hanya pengembangan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis literasi digital, yang mana dalam implementasi penyajiannya digunakan oleh guru untuk peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Tangkas pada materi daur hidup hewan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial.



d) Pada tahapan evaluasi hanya menguji hasil belajar dari menggunakan Multimedia pembelajaran yang sudah di kembangkan.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

a) Produk ini di kembangkan pada materi daur hidup hewan pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial.

b) Dalam penelitian ini pengembangan sebuah produk multimedia pembelajaran yang berupa aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang akan digunakan di computer atau laptop, Smartphone yang berdasarkan permasalahan yang di temui pada pembelajaran daring menuju luring di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Tangkas.

c) Multimedia pembelajaran yang di kembangkan hanya dapat di gunakan guru dan peserta didik di kelas IV Sekolah dasar Negeri 2 tangkas di karenakan dasar hasil observasi dan analisis karakter peserta didik yang sudah di lakukan.

### 1.10 Definisi Istilah

Berikut berbagai batasan yang terdapat pada istilah yang dipergunakan guna menghindarkan terjadi kekeliruan persepsi, meliputi.

1. Media pembelajaran yaitu sebuah sarana pendukung untuk proses menyampaikan pesan dan merangsang kemauan siswa untuk belajar agar terciptanya sebuah proses belajar, dimana dengan proses belajar tersebut dapat memberikan tambahan wawasan atau informasi kepada siswa.

2. Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama- sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan

semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

3. Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.
4. Model Penelitian Pengembangan ADDIE adalah Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).
5. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.
6. Literasi Digital adalah kemampuan yang akan dilakukan peserta didik secara individu untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya pada proses pembelajaran berlangsung. literasi digital seharusnya lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif. Literasi digital juga merupakan sebetuk cara berpikir tertentu (Eshet, 2004)
7. IPAS adalah bidang ilmu yang mendeskripsikan alam semesta dengan kejadian tertentu yang ada melalui observasi guna menghasilkan sebuah pengetahuan.
8. Topik daur hidup hewan yaitu materi yang ada pada muatan IPAS di kelas IV semester I. Materi ini diseleksi agar disusun pada media sehingga siswa lebih mendalami konsep mengenai daur hidup hewan.