

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Perumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan, dan (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini terus mengalami kemajuan dengan pesat. Hal ini tentunya akan mempengaruhi segala aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan Depdiknas (2003) dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara yang sudah berkembang mengikuti perkembangan zaman. Menurut Setiawati (2017) melalui pendidikan, manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf pada kehidupan. Terutama bagi siswa atau pelajar di sekolah

dasar yang saat ini sudah tergolong pada generasi Alpha, yaitu generasi yang paling akrab dengan teknologi digital karena lahir dalam perkembangan yang pesat. “Generasi Alpha merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya” (McCrindle dalam Novianti et al., 2019). Perkembangan pendidikan saat ini dapat dirancang dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital yang dijadikan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran antar guru dan siswa untuk beradaptasi dan memberikan kemudahan agar pembelajaran lebih inovatif.

Teknologi memiliki pengaruh penting terhadap ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, dimana siswa diajarkan tentang gejala dan fakta alam serta dengan adanya teknologi, manusia dapat menggunakan teknologi tersebut dalam menerapkan ilmu pengetahuan (Maritsa et al., 2021). Teknologi merupakan sistem yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan dalam menyajikan pesan, menghasilkan barang lebih banyak dan cepat, memproses lebih banyak data, dan memberikan beragam kemudahan (Miarso dalam Mukaromah, 2020). Teknologi dalam pendidikan dapat digunakan untuk memfasilitasi pendidik dan siswa dalam proses belajar di sekolah (Nurillahwaty, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kemudahan pada guru untuk menyampaikan informasi berupa materi dan tujuan pelajaran yang disampaikan kepada siswa. Dengan demikian, guru dapat menggunakan lebih dari satu media berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar agar lebih interaktif sehingga mampu mencakup audio dan visual di dalamnya.

Seiring perkembangan teknologi saat ini, tidak sedikit dijumpai bahwa guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Pendekatan konvensional adalah metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai teknik, dimana pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) atau guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran (Nuryana et al., 2021). Pembelajaran ini lebih banyak didominasi pada guru yang berperan aktif untuk mengendalikan proses pembelajaran sebagai penrasfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima ilmu sehingga proses pembelajaran yang berlangsung akan cenderung membosankan dan monoton. Dengan menerapkan pembelajaran konvensional di era perkembangan teknologi saat ini, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang efektif agar proses pembelajaran bukan hanya didominasi oleh guru namun siswa juga harus terlibat aktif khususnya pada generasi Alpha yang tumbuh sepenuhnya di era digital yang memiliki akses pada teknologi dari usia muda. Dengan demikian, guru memerlukan sebuah pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran siswa seperti menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 4 Singaraja berlokasi di Jalan Teleng No. 6 Singaraja, Banyuasri, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng, Provinsi Bali, yang dilaksanakan pada tanggal 14 September 2023 dengan Kepala SD Negeri 4 Banyuasri, diketahui bahwa sekolah telah difasilitasi proyektor dan LCD sebanyak 3 buah, *chromebook* sebanyak 15 buah, akses internet (WiFi), dan lab komputer. Kepala SD Negeri 4 Banyuasri menyampaikan bahwa siswa akan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer khususnya bagi kelas V

sehingga dapat dijadikan bekal dan pengetahuan dasar terkait penggunaan perangkat elektronik bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan salah satu guru wali kelas V SD Negeri 4 Banyuasri diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka, serta modul ajar. Metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan latihan/penugasan. Berkenaan dengan hal ini, kesulitan yang dialami guru dalam mengajar yaitu siswa memiliki antusias dalam pembelajaran yang menarik namun guru belum mampu memfasilitasi hal tersebut sehingga media yang digunakan hanya berupa penyajian gambar melalui LCD proyektor dan gambar penunjang yang dicetak secara manual. Adapun kesulitan yang dialami siswa di kelas yaitu kurang memahami materi pembelajaran IPAS pada bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang karena kurang dikaitkan dengan contoh nyata sehingga pemahaman siswa menjadi abstrak. Terdapat tiga tujuan pembelajaran dalam materi ini yaitu mencari hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi lingkungan; mengidentifikasi pola hidup dalam lingkungan; dan memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi. Dengan demikian, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran bahwa guru belum bervariasi dalam memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menerima informasi berupa materi pelajaran yang kurang dikaitkan dengan situasi dunia nyata siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat lebih bervariasi dan inovatif sehingga mampu memfasilitasi pembelajaran siswa.

Angket analisis kebutuhan disebarakan kepada 30 siswa kelas V di SD Negeri 4 Banyuasri sebanyak 63% (19 siswa) merespon guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas dan sebanyak 93% (28 siswa) memilih untuk dikembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajarannya siswa. Dengan demikian, diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran siswa sehingga pembelajaran berlangsung lebih variatif dan inovatif. Berdasarkan hasil kuesioner gaya belajar yang disebarakan pada 30 siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri bahwa sebanyak 38% siswa memiliki gaya belajar visual, 37% siswa dengan gaya belajar audio, dan 25% siswa dengan gaya belajar kinestetik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tipe gaya belajar yang dimiliki siswa sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan untuk proses pembelajaran.

Adapun hasil pencatatan dokumen dari 30 orang siswa kelas V, sebanyak 11 siswa masih memerlukan bimbingan, 9 siswa dengan nilai cukup, 5 siswa dengan nilai baik, dan 5 siswa dengan nilai sangat baik. Hasil observasi ini diperkuat dengan data nilai ulangan harian siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS yang disajikan pada Lampiran 03.

Tabel 1.1
Nilai Hasil Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Banyuasri

Jumlah Siswa	30 siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Sangat Baik (81-100)	5 siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Baik (71-80)	5 siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Cukup (61-70)	9 siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Perlu Bimbingan (0-60)	11 siswa
Nilai Terbesar	100
Nilai Terkecil	50
Rata-rata Nilai Siswa	69,66

(Sumber: Dokumen Guru Wali Kelas V di SD Negeri 4 Banyuasri)

Berdasarkan hasil perolehan Tabel 1.1 pada data nilai hasil ulangan harian di atas, dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata dari hasil ulangan harian pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SD Negeri 4 Banyuasri yaitu 69,66. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa nilai ulangan harian siswa masih belum mencapai standar KKTP yang ditentukan sekolah. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya rata-rata yang diperoleh siswa yaitu proses pembelajaran yang berlangsung kurang variatif dan inovatif dimana pembelajaran yang berlangsung masih secara konvensional dengan guru sebagai pengendali utama dalam proses pembelajaran. Hal ini juga disebabkan keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi serta sarana dan prasarana yang telah disediakan sekolah. Dengan demikian, diperlukan solusi untuk memperbaiki permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa kelas V di SD Negeri 4 Banyuasri yakni dengan menerapkan media pembelajaran untuk memberikan kemudahan dalam menyalurkan dan menerima materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar agar makna dari pesan dan tujuan pembelajaran mampu tersampaikan dengan lebih jelas sehingga tercapainya kegiatan belajar yang efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga digunakan sebagai sarana untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Media pembelajaran merupakan perantara atau penghubung pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa), yang bertujuan untuk merangsang semangat siswa dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021) Dengan demikian, diharapkan siswa mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, memfasilitasi pembelajaran

secara aktif maupun mandiri, dan menggambarkan konten dengan lebih nyata. Media pembelajaran mencakup alat yang digunakan untuk mengemukakan isi materi pembelajaran seperti buku, tape recorder, kaset, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Contoh media pembelajaran yang banyak digunakan pada pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran.

Multimedia pembelajaran ialah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik misalnya dari aspek tampilan yang dikombinasikan dengan komponen lainnya (Kuswanto et al., 2017). Penerapan dan penggunaan multimedia pembelajaran memiliki beberapa keunggulan terutama dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa dari pembelajaran yang menarik, (2) materi pembelajaran lebih jelas maknanya dan mudah dipahami siswa, (3) metode mengajar yang lebih bervariasi, dan (4) pembelajaran berpusat pada siswa (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Dewi, 2016). Multimedia pembelajaran interaktif adalah media yang berisi kumpulan teks, gambar, suara, dan video serta dapat dibuka secara elektronik melalui komputer atau telepon genggam. Sejalan dengan pendapat Arsyad et al., dalam Suryandaru (2020) bahwa multimedia pembelajaran memiliki banyak keuntungan seperti membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, meningkatkan hasil pembelajaran, dan mempercepat waktu pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang dapat menunjang penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran siswa yakni pendekatan pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam mengutamakan pengetahuan, pengalaman, dunia nyata,

pemikiran tingkat tinggi, berpusat pada siswa, proaktif, kritis, kreatif, dan pemecahan masalah, memungkinkan siswa belajar dalam proses yang menarik, mengasyikkan, dan tidak membosankan, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar (Zahra et al., 2022). Pembelajaran kontekstual mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran dalam penguasaan materi yang relevan dan bermakna bagi siswa (Nuryana et al., 2021). Menurut Romli (2022) Pembelajaran kontekstual ialah sistem pembelajaran yang lebih menekankan pada guru yang memfasilitasi siswa dengan materi pelajaran yang kemudian akan dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar siswa mempunyai kemampuan untuk menghubungkan antara materi pembelajaran yang didapat dengan kehidupan sehari-hari, yaitu dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan budaya. Jenis pembelajaran ini mengutamakan pada keahlian berpikir, mentransfer wawasan, mengumpulkan dan menelaah data, serta mengatasi permasalahan secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, pembelajaran kontekstual mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermakna untuk siswa dalam mengkonstruksikan konsep, sehingga mampu memfasilitasi siswa dalam mengingat dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari (Diatmika, 2018). Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan memotivasi siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan mengaitkannya dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang memadukan berbagai bidang studi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Sains atau ilmu pengetahuan alam adalah cabang ilmu pengetahuan yang mendalami alam melalui kegiatan pengamatan fenomena secara

tepat, penerapan prosedur, penalaran dan interpretasi, serta penarikan kesimpulan (Susanto dalam Suhelayanti et al., 2023). Sebaliknya IPS diartikan sebagai bidang studi yang menekuni, menelaah, menganalisis indikasi serta permasalahan sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan ataupun satu perpaduan (Aslam dalam Suhelayanti et al., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah ilmu pengetahuan yang menyelidiki interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana cara berinteraksi satu sama lain, selain itu IPAS juga menyelidiki kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kementerian & Teknologi, 2022). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati, serta interaksi dalam alam semesta. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuan siswa pada peristiwa yang berlangsung di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini memberikan peluang kepada siswa dalam mengeksplorasi, menyelidiki, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan sekitarnya. Hal ini menjadi tahapan penting bagi siswa untuk menelaah peristiwa alam dan hubungan antar manusia dengan alam.

Mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, diperlukan kreatifitas dalam mendesain media berbasis digital sehingga proses pengembangan juga harus memperhatikan teori desain pesan agar informasi yang ingin disampaikan dapat dikemas dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan (Grabowski dalam Sudarma et al., 2015). Informasi yang ingin disampaikan dalam bentuk media digital yang tidak didesain berdasarkan teori desain pesan maka cenderung mengalami kesulitan untuk mempengaruhi proses belajar. Penyajian pesan pembelajaran juga harus

memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa. Sehingga desain pesan pembelajaran akan berbeda tergantung tingkat perkembangan pembelajar (Sudarma et al., 2015). Jika sasaran untuk siswa sekolah dasar maka media lebih baik disajikan secara konkret dan inovatif sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang berguna dalam proses pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi dunia nyata.

Dengan demikian, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yaitu menerapkan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan dan tipe gaya belajar siswa yaitu visual, audio, dan kinestetik. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik dengan memperhatikan prinsip desain pesan dan desain multimedia pembelajaran agar mampu menghasilkan produk yang sesuai untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Hal ini disebabkan karena multimedia interaktif merupakan salah satu media yang kompleks karena mencakup unsur teks, gambar, audio, video, dan sebagainya sehingga dari penerapan multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan, diharapkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran dan menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan media digital sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, observasi, wawancara, pencatatan dokumen, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas baik dari guru maupun siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V SD Negeri 4 Banyuasri Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kurang variatif hanya memanfaatkan buku guru, buku siswa, modul ajar, dan metode pembelajaran yang diterapkan sebatas metode ceramah, tanya jawab, dan latihan.
2. Proses pembelajaran berbasis konvensional yang berpusat pada guru dan siswa masih cenderung pasif dalam kegiatan belajar.
3. Kesulitan guru dalam menjelaskan materi tanpa berbantuan media pembelajaran yang efektif.
4. Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.
5. Siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara abstrak tanpa dikaitkan dengan contoh dalam kehidupan sehari-hari sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar penelitian ini tidak meluas sehingga memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang optimal, maka dapat diketahui ruang lingkup pembatasan masalah yang akan diteliti hanya mencakup pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri pada materi Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri?
2. Bagaimana hasil uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri.

3. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan memperhatikan 5 kawasan teknologi pendidikan (Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian) yang mampu memfasilitasi guru dan siswa dalam proses belajar, meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu memberikan manfaat praktis berbagai pihak, seperti bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti lain.

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pemahaman dan pengetahuan siswa dalam menerima materi pelajaran serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penerapan multimedia pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi pelajaran IPAS.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif yang menarik dan memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran IPAS sehingga pembelajaran lebih terfasilitasi. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan inovatif, hal ini juga juga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk melengkapi media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Serta dapat meningkatkan kualitas dari proses dan hasil pembelajaran dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai sumber rujukan, sumber informasi, literatur, maupun semacamnya oleh peneliti lain mengenai teori pengembangan multimedia pembelajaran interaktif serta mampu memberikan masukan untuk peneliti lain dalam mengembangkan penelitian pada jenis bidang yang sama dalam meningkatkan taraf pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa multimedia pembelajaran interaktif. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nama Produk

Nama produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri. Produk pengembangan ini bernama “MARIPAS” yang memiliki makna “Mari Belajar IPAS”.

2. Isi Produk

Isi produk dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini mencakup tujuan pembelajaran; petunjuk penggunaan multimedia (tombol navigasi); materi pembelajaran IPAS kelas V Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Sayang yang berisi teks, audio, video, dan gambar; profil pengembang media; dan mini *quiz* pada setiap topik materi yang disajikan.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu dapat menumbuhkan motivasi dan antusias belajar siswa melalui konten-konten yang disajikan, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengemas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan inovatif dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu, terdapat unsur interaktif pada produk pengembangan yang dapat dilakukan oleh siswa, seperti mengisi jawaban pengamatan kasus, melakukan *drag and drop*, berdiskusi, merefleksi, dan mengerjakan *mini quiz* yang dapat dilakukan dalam satu media pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

4. Software

Adapun *creating-editing tools* yang digunakan untuk membuat dan mengedit elemen multimedia yaitu *Corel Draw* dan *CanvaPro*. Sedangkan *authoring tools* yang digunakan untuk menggabungkan, mengedit, dan mengorganisir elemen-elemen multimedia interaktif menjadi satu kesatuan adalah *Articulate Storyline 3*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif dilakukan dengan tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan siswa dan menyebarkan angket gaya belajar untuk mengetahui kendala-kendala dalam proses pembelajaran guru dan siswa serta untuk mengetahui sarana dan prasarana yang mendukung penerapan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan kepala SD Negeri 4 Banyuasri dan Guru Mata Pelajaran IPAS kelas V terkait bahan ajar yang digunakan masih kurang bervariasi hanya bersumber dari buku, modul, dan internet yang kemudian dicetak secara manual serta masih menerapkan pembelajaran konvensional. Selain itu belum adanya pengembangan media pembelajaran maupun bahan ajar lainnya yang membantu siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru dan siswa hanya sebagai penerima ilmu. Hal ini disebabkan oleh faktor usia dan minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Guru juga cukup kesulitan dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa. Guru juga menyampaikan bahwa mata pelajaran IPAS juga sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menunjang pembelajaran, memfasilitasi guru dan siswa, serta menarik minat belajar siswa agar lebih antusias dan mudah memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan fakta di lapangan, perlu kiranya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Selain itu, manfaat penelitian secara teoritis dari penelitian ini diharapkan bermanfaat karena nantinya dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual yang dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar siswa lebih efektif dalam memahami konsep dan melatih kemandirian melalui tahapan pendekatan kontekstual. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini, siswa mampu belajar dengan aktif, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penerapan media yang lebih bervariasi. Sehubungan dengan hal ini, sekolah juga telah menyediakan *Chromebook* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hal ini dapat mendukung pengimplementasian atau penerapan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk kelas V SD Negeri 4 Banyuasri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dijabarkan sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Guru mampu mengoperasikan *smartphone*, laptop ataupun *chromebook* sehingga sesekali guru juga menyajikan video pembelajaran melalui Youtube dengan LCD Proyektor.
2. Sarana dan prasana di sekolah dilengkapi dengan 15 buah *chromebook* dan 3 buah LCD Proyektor.
3. Multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan antusias siswa ketika menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran. Hal tersebut juga berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa.
4. Guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan efektif dan praktis.
5. Validator terdiri dari ahli isi materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.
6. Penilaian kelayakan produk dilihat melalui butir-butir pada instrumen validitas dan uji coba produk.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran interaktif penerapannya sangat terbatas, khususnya untuk mata pelajaran IPAS Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang bagi siswa kelas V di SD Negeri 4 Banyuasri.

2. Media yang dikembangkan berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri.
3. Uji coba produk dilaksanakan dengan siswa di SD Negeri 4 Banyuasri khususnya pada mata pelajaran IPAS yang dilaksanakan kepada siswa.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman tentang istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dianggap perlu untuk memberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan.
2. Media Pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran secara interaktif dengan perangkat elektronik yang berisi kombinasi teks, gambar, audio, dan video secara terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
4. Pendekatan Kontekstual. Pendekatan kontekstual yaitu konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata siswa

dan mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

5. *Articulate Storyline 3. Articulate srtoyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif dengan menyajikan berbagai fitur seperti gambar, teks, audio, video, dan animasi. Hasil publikasi ini dapat berupa media berbasis web (html5) sehingga dapat dijalankan melalui perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan tablet.
6. Model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan model yang sistematis dan sederhana. Model ini memiliki evaluasi pada setiap tahapannya sehingga mampu meminimalisir terjadinya kesalahan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

