

BAB I

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah strategi bagi individu dalam peningkatan kualitas hidup mereka. Mereka juga dapat membantu dalam mengembangkan teknologi baru yang memungkinkan perkembangan. Pendidikan adalah suatu kesadaran dalam mencapai hasil belajar yang optimal serta mengembangkan potensi dirinya melalui menciptakan lingkungan belajar yang dilakukan secara terencana. Tujuan dari pendidikan merupakan peserta didik mempunyai pengendalian diri, kecerdasan, wawasan, kepribadian, keterampilan spiritual, serta beberapa kemampuan lain yang diperlukan untuk negara, bangsa, masyarakat, keluarga, maupun bagi diri sendiri (Widyoko, 2014). Pada bidang pendidikan memiliki keterlibatan dari pelaksanaan kurikulum.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, memaparkan terkait dengan kurikulum yang didefinisikan sebagai dalam pencapaian tujuan pendidikan dapat dilakukan melalui penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman yang memuat terkait dengan bahan pelajaran, isi, serta tujuan dalam bidang pendidikan. Penerapan kurikulum saat ini dalam bidang pendidikan memiliki kebebasan untuk diterapkan oleh Kemendikbud, salah satunya ialah kurikulum merdeka. Kurikulum tersebut ialah penerapan dari kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan minat belajar siswa, lingkungan, serta kebutuhan belajar yang memiliki kualitas tinggi dalam dengan menggunakan

perangkat ajar yang dikembangkan oleh pendidik. Hal tersebut dapat menguatkan pemahaman serta mempelajari konsep dalam bidang pendidikan (Kemdikbud, 2021). Pada kegiatan pembelajaran guru dan siswa dapat menggunakan kurikulum merdeka.

Setiap tujuan pembelajaran memiliki kompetensi yang harus dicapai. Keterampilan, sikap sosial, moral, serta pengetahuan adalah empat jenis kompetensi. Siswa harus memiliki keempat kompetensi tersebut dalam setiap mata pelajaran, kecuali IPAS. Mata pelajaran IPAS berfokus pada kegiatan belajar berbasis komunikasi, informasi, serta teknologi yang dapat dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran abad ke-21 adalah salah satu kegiatan belajar yang mengutamakan komunikasi, informasi, dan teknologi.

Karakteristik dari kegiatan pembelajaran abad 21 ialah adalah peningkatan terhadap penguasaan teknologi, sikap, keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan literasi. Menurut Daryanto (2017) memaparkan bahwa kompetensi-kompetensi tersebut dirangkum dalam 4C, diantaranya adalah (a) *communication*, yakni selama kegiatan belajar mengajar guru dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengemukakan pendapat/opini sehingga hal tersebut dapat menambah pengalaman belajar melalui komunikasi dan dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa, (b) *collaboration*, yakni pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar berdasarkan aspek belajar dari kesalahan mereka sendiri, menyadari kesalahan yang dilakukan, menghargai perbedaan pendapat, serta peserta didik dapat belajar bersama, (c) *critical thinking*, yakni sebagai seorang pendidik dapat melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis

berdasarkan sajian permasalahan kontekstual, (d) *creativity and innovation*, yakni pendidik dapat memberikan lingkungan dimana peserta didik mampu berinovasi serta berkreasi. Hal tersebut dapat dicerminkan seperti guru sebagai fasilitator dalam saat menerima inovasi ataupun ide dari peserta didik. Sebuah penilaian atau asesmen dapat digunakan untuk mengukur tingkat kompetensi siswa.

Arends, R. I. (2012) menyatakan pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sering kali menghadapi tantangan dalam pengajaran dan pembelajaran. Banyak siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan secara tradisional. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran ini. Salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang kurang interaktif dan tidak memanfaatkan teknologi secara maksimal. Permasalahan dalam mapel IPAS ialah rerata peserta didik mendapatkan nilai yang rendah. Ditinjau dari hasil PISA (2018) memaparkan bahwa rerata skor dunia terkait dengan kemampuan *science* memiliki rentang skor 489, sedangkan Indonesia sendiri hanya mendapatkan skor 379 (OECD, 2018). Hal tersebut juga didukung oleh hasil *Trend in Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang mendapatkan hasil bahwa Indonesia masih berada dibawah rerata skoring dunia. Menurut Mullis (2016) juga menyinggung terkait dengan nilai rerata internasional sebesar 500, sedangkan perolehan skoring dari Indonesia hanya 397. Berdasarkan perolehan tersebut memaparkan bahwa Indonesia termasuk dalam negara yang berkualitas rendah dalam pemahaman pembelajaran sains, dimana Indonesia sendiri termasuk dalam kategori negara yang mendapatkan peringkat 10 besar dari bawah terkait dengan pengetahuan *science*. Selanjutnya ditahun 2012 memaparkan bahwa

Indonesia pernah mendapatkan ranking tiga dari bawah berdasarkan TIMSS yang diikuti oleh 42 negara, sedangkan berdasarkan hasil PISA pada tahun 2012 tersebut memaparkan bahwa Indonesia memperoleh ranking dua dari bawah yang diikuti oleh 65 negara. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan penyelesaian berbagai macam persoalan yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan SDM, khususnya ditinjau dari segi pendidikan.

Pada bidang pendidikan, khususnya ditinjau dari pengembangan SDM, sebagai seorang pendidik ataupun guru memiliki kewajiban dalam pengasahan serta pengembangan potensi yang dimiliki oleh seorang guru. Dalam hal ini, keterampilan yang dimaksudkan tidak hanya mencakup keterampilan mengajar yang berdasarkan teori belajar. Namun, sangat disarankan bagi seorang guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran kekinian ataupun inovatif, misalnya melalui implementasi kegiatan pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Anita (2012) menjelaskan terkait dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan ataupun memanfaatkan *Information Communication Technology* (ICT) sebagai sumber belajar dapat disebut dengan pembelajaran berbasis digital. Sumber belajar adalah sesuatu berupa ide, fakta, data, ataupun benda yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menciptakan serta memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Terdapat berbagai macam sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan dalam proses transfer pengetahuan, salah satunya ialah melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan menjadi menyenangkan dan menarik melalui proses penyampaian materi pembelajaran. Menurut Suryani (2018) memaparkan dalam penyampaian pesan pembelajaran dapat menggunakan suatu perantara yang dikenal dengan media pembelajaran, sehingga dapat membangun minat serta semangat dalam belajar. Kemudian menurut Daryanto (2016) memaparkan penyaluran pesan yang dituangkan dalam bahan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat merangsang perasaan, perhatian, pikiran melalui kompetensi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang terarah. Selanjutnya menurut Ibrahim (2000) menyebutkan media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui pemberian rangsangan dalam meningkatkan pemikiran, motivasi, serta minat peserta didik. Tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan analisis yang dilakukan menyebutkan contoh dari penggunaan media pembelajaran ialah multimedia pembelajaran interaktif.

Pada bidang pendidikan, multimedia interaktif adalah kombinasi beberapa media berbasis perangkat elektronik yang dipakai dalam memudahkan serta membantu dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran interaktif membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang penting seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, kolaborasi, dan komunikasi (*World Economic Forum*, 2016). Pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan terlibat aktif dalam proses belajar, siswa lebih mudah

memahami konsep, mengingat informasi, dan mengembangkan keterampilan (Hidi & Renninger, 2006). Namun pada kenyataannya, penggunaan media serta dalam memanfaatkan media pembelajaran tentu memberikan kemudahan pada penyampaian materi secara praktis, efisien, dan efektif, sehingga pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru memiliki kebermaknaan. Berdasarkan hal tersebut, dalam proses perancangan media berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran bisa digunakan suatu model yang sesuai. Pada kegiatan pembelajaran terdapat berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan multimedia interaktif, misalnya model inkuiri terbimbing.

Pada hasil wawancara serta observasi yang dilakukan di SDN 19 Daun Puri kelas VI memaparkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi pelajaran rotasi dan revolusi bumi, sebagai seorang pendidik belum dapat menggunakan serta menerapkan terkait dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Guru IPAS yang terdapat di SDN 19 Daun Puri menyebutkan bahwa pada instansi tersebut memiliki beberapa alasan, sehingga kegiatan pembelajaran sulit di implementasikan dengan menggunakan kemajuan teknologi, misalnya pendidik memiliki keterbatasan pada proses pengembangan multimedia interaktif. Selanjutnya, pada hasil observasi juga memaparkan guru hanya sebatas menggunakan media pembelajaran yang didapatkan dari buku saja. Tidak hanya buku, guru IPAS di SDN 19 Daun Puri juga menggunakan benda konkret yang jumlahnya terbatas dilingkungan sekolah tersebut. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan monoton tersebut tentu memberikan dampak pada peserta

didik, seperti kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, peserta didik tidak termotivasi, dan merasa bosan.

Serta pemanfaatan model pembelajaran yang kurang bervariasi, mengakibatkan banyak siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan secara tradisional serta materi yang disajikan dalam bentuk soal dapat memicu peserta didik tidak termotivasi dan merasa bosan.

Berdasarkan wawancara terhadap salah satu siswa kelas VI di SDN 19 Dauh Puri memaparkan salah satu permasalahan dalam mata pelajaran IPAS adalah sulitnya dalam memahami beberapa konsep yang bersifat abstrak, misalnya materi rotasi dan revolusi bumi. Kemudian, peneliti juga melakukan observasi yang dilakukan di SDN 19 Dauh Puri, khususnya kelas VI yang memaparkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, kurangnya pendidik dalam melakukan variasi dalam pengajarannya. Hal tersebut membuat siswacenderung dan meningkatkan kepasifan siswa dalam belajar.

Selain itu, permasalahan juga ditemukan ditinjau dari pendidik IPAS di SDN 19 Dauh Puri yang menyatakan bahwa pendidik terkadang merasa bingung dan sulit dalam menentukan model atau pendekatan apa yang sesuai di implemmentasikan di dalam kelas. Hasil observasi memaparkan bahwa guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan metode-metode yang lainnya. Menurut analisis peneliti memaparkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di SDN 19 Dauh Puri Kelas VI sudah dilakukan dengan baik. Akan tetapi, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan

metode konvensional. Materi yang bersifat abstrak, contohnya adalah materi rotasi dan revolusi bumi. Berdasarkan kejadian tersebut akan membuat minat belajar siswa menurun dan akan berdampak pula terhadap menurunnya hasil belajar peserta didik. Berikut disajikan Tabel 1.1 data rerata nilai IPAS kelas VI di SD N 19 Dauh Puri dalam kurun waktu 2 tahun terakhir.

Tabel 1. 1 Rata-rata Nilai IPAS Dua Tahun Terakhir di SDN 19 Dauh Puri

No	Tahun Pelajaran	Semester	Nilai	Jumlah Siswa
1	2022/2023	I	65	32
2	2022/2023	II	67	32
3	2023/2024	I	66	31
4	2023/2024	II	67	31

(Sumber: dokumen guru kelas VI di SDN 19 Dauh Puri)

Faktor lain juga bisa disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran. Kurang efektifnya dalam penggunaan media pembelajaran juga bisa menurunkan hasil belajar siswa. Meskipun SDN 19 Dauh Puri sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih terbilang cukup rendah. Adapun beberapa media yang dipakai oleh guru adalah buku bergambar dan benda kongkret. Guru jarang menggunakan beberapa media, dimana siswa dapat terlibat langsung dengan menggunakan media tersebut. Keterampilan guru juga masih kurang dalam melakukan praktik dengan dunia teknologi, sehingga penggunaan media yang beberapa kali dipakai dengan memanfaatkan komputer/laptop hanya sebatas powerpoint.

Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan fokus pada area yang mereka butuhkan untuk meningkatkan. (Thomas & Brown, 2011). Menurut Mayer (2009) Pembelajaran

interaktif berbasis media telah menjadi tren di dunia pendidikan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi pembelajaran. Dibandingkan dengan pendekatan pendidikan konvensional, media dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya yang terdiri dari kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, pendekatan ini membantu mereka membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan mempersiapkan diri khususnya pada pembelajaran IPAS.

Pengembangan terkait dengan keterampilan proses pembelajaran IPAS dapat terlaksana dengan maksimal melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat seperti *guided inquiry* (inkuiri terbimbing). *Guided inquiry* ialah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui proses investigasi untuk mendapatkan data, sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan baru dan mengambil kesimpulan berdasarkan data-data yang terkumpul (Agustin, dkk. 2017). Menurut Rismawati (2017) menyebutkan *guided inquiry* ialah model pembelajaran dimana peran guru dapat mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk semangat dalam belajar. Peran guru disini ialah dapat mengarahkan peserta didik pada suatu topik diskusi. Penggunaan dari model tersebut dapat diimbangi dengan menggunakan multimedia interaktif, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal, sehingga melalui hal tersebut penulis tertarik dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *guided inquiry*.

Multimedia interaktif berbasis *guided inquiry* adalah gabungan dari beberapa media pembelajaran yang memiliki tujuan dalam penyelesaian permasalahan yang dilakukan oleh siswa, khususnya yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan keseharian. Pada kegiatan pembelajaran ini multimedia interaktif dapat digunakan dalam melatih serta membiasakan peserta didik untuk berpikir ilmiah dalam proses pemecahan masalah. Pengembangan multimedia berbasis *guided inquiry* yang di implementasikan pada IPAS materi pelajaran rotasi dan revolusi bumi tersebut dapat dikembangkan secara inovatif, kreatif, dan menarik. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki hasil belajar yang meningkat dan termotivasi dalam belajar.

Penelitian terdahulu oleh Annisa & Simbolon (2018) memaparkan pengembangan dari media pembelajaran dibutuhkan validasi dari ahli media, desain pembelajaran, dan dari bagian materi. Jika sebuah media pembelajaran dinyatakan valid, maka bisa langsung di implementasikan di sekolah ataupun sebagai pendampingan siswadalam belajar. Materi gaya merupakan salah satu materi IPA yang diajarkan pada jenjang SD/MI. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa hasil belajar siswadengan menggunakan media interaktid dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil uji lapangan memaparkan bahwa rerata nilai yang didapatkan meningkat menjadi 78.79 yang sebelumnya adalah 69.68. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian juga memaparkan bahwa penggunaan *guided inquiry* yang di implementasikan pada media pembelajaran IPA, khususnya pada materi gaya mendapat hasil lebih baik dibandingkan dengan penggunaan pembelajaran konvensional, yaitu dengan menggunakan buku teks selama kegiatan

pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui uji hipotesis yang didapatkan nilai t tabel adalah 2.001 sedangkan t hitung adalah 2.76.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPAS memiliki sifat krusial sebab, pada media tersebut memiliki beberapa manfaat serta fungsi yang memiliki keterhubungan dengan keterampilan proses pembelajaran, misalnya (a) perkembangan belajar siswa dapat dibentuk melalui pemberian beberapa konsep yang penting, hal tersebut bertujuan materi yang diberikan oleh guru dapat diingat dan membentuk kemandirian belajar peserta didik, (b) minat belajar serta keinginan dalam belajar dapat dibangkitkan, sehingga perhatian peserta didik terpusat pada materi IPAS, (c) dalam mendorong kegiatan pembelajaran, kehadiran multimedia tersebut dapat merangsang keterampilan, perhatian, perasaan, serta pikiran peserta didik, hal tersebut bertujuan agar kegiatan belajar yang dilakukan memiliki kebermaknaan, (d) dalam kegiatan pembelajaran dapat mengaktifkan interaksi serta komunikasi antara peserta didik dengan teman-temannya maupun antara peserta didik dengan guru.

Melihat sebagian dari permasalahan di SDN 19 Dauh Puri di atas, penting untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Guided Inquiry* dalam pengoptimalan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di SDN 19 Daun Puri. Pada pengembangan multimedia tersebut memiliki sebuah tantangan tersendiri dan sangat penting untuk dilakukan guna menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya bagi instansi SDN 19 Daun Puri. Pada pengembangan multimedia tersebut dapat dilakukan melalui pengenalan materi yang disajikan melalui latihan soal menarik, sajian materi yang dilengkapi dengan gambar, suara,

ataupun animasi dengan berbantuan model *guided inquiry* yang efektif, praktis, serta layak, sehingga multimedia tersebut dapat digunakan dalam mapel IPAS SD materi rotasi dan revolusi bumi.

Melalui kajian latar belakang diatas, penulis mengambil judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Rotasi Dan Revolusi Bumi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas VI di SDN 19 Dauh Puri Kota Denpasar dapat diidentifikasi berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, yaitu:

- 1) Kurangnya motivasi dalam belajar serta peserta didik merasa bosan pada kegiatan pelajaran IPAS, khususnya materi rotasi dan revolusi bumi sebab kegiatan pembelajaran tersajikan secara tradisional dan konvensional.
- 2) Dalam proses penyampaian mapel IPAS materi rotasi dan revolusi bumi tidak menggunakan dari media pendukung misalnya implementasi dari multimedia interaktif.
- 3) Belum adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *guided inquiry* untuk menyampaikan pembelajaran IPAS pada materi rotasi dan revolusi bumi.

- 4) Pembelajaran IPAS pada materi rotasi dan revolusi bumi diketahui kurang mengimplementasikan terkait model maupun metode pembelajaran yang sesuai.
- 5) Siswa kesulitan memahami pembelajaran IPAS materi rotasi dan revolusi bumi.
- 6) Hasil belajar IPAS masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Melalui sajian identifikasi masalah tersebut, diketahui batasan penelitian ini hanya didasarkan dalam mengetahui peningkatan hasil belajar materi rotasi dan revolusi bumi pada mapel IPAS dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diidentifikasi, diantaranya:

- 1) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi?
- 2) Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi?
- 3) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi?

- 4) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini disusun Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam rumusan masalah, yaitu:

- 1) Untuk mengkaji pengembangan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi.
- 2) Untuk mengkaji kevalidan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi.
- 3) Untuk mengkaji kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi.
- 4) Untuk mengetahui keefektivitasan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada Materi Rotasi dan Revolusi Bumi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui kegiatan penelitian yang dilakukan dapat memberikan kebermanfaatan yang ditinjau secara teoritis atau praktis. Berikut adalah penjelasan yang diketahui terkait dengan kebermanfaatan pengembangan multimedia tersebut pada pembelajaran, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian yang dilakukan tersebut mampu memberikan kontribusi maupun dijadikan suatu solusi pada perkembangan IPTEK. Melalui hasil ini dapat dijadikan sebagai bahan dalam penerapan beberapa teori yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam pengembangan multimedia interaktif. Selain itu, manfaat teoritis ialah dapat menyumbangkan hasil pikiran positif dalam meningkatkan maupun mengembangkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mapel IPAS. Kemudian manfaat teoritis lainnya ialah dapat digunakan dalam memperluaskan beberapa teori, beberapa konsep, serta langkah yang dipakai dalam proses mengembangkan multimedia interaktif IPAS materi rotasi dan revolusi bumi dengan memakai inkuiri terbimbing.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Multimedia interaktif IPAS tersebut memberikan kebermanfaatan dalam menunjang proses belajar mengajar, memberikan kemudahan peserta didik untuk menelaah materi IPAS dan mengasah keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi, khususnya pembelajaran IPAS.

2) Bagi Guru

Penggunaan dari multimedia interaktif IPAS mampu memberikan kebermanfaatan terhadap guru seperti memberikan kemudahan pendidik dalam penyampaian serta persiapan melalui cara yang menarik, menyenangkan, serta kreatif terhadap peserta didik, pada kegiatan

pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran yang variatif, menambah keterampilan, pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan media berbasis teknologi, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal melalui penggunaan multimedia tersebut, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

3) Bagi Kepala Sekolah

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan kualitas hasil belajar, prestasi sekolah ditingkatkan, peningkatan mutu pendidikan sekolah, serta dapat menciptakan terkait suasana pembelajaran yang kondusif pada materi rotasi dan revolusi bumi.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebuah referensi atau perbandingan terkait penelitian senada.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Hasil yang disajikan pada pengembangan ini ialah sebuah produk multimedia interaktif yang menekankan pada aspek *guided inquiry*. Hal tersebut bertujuan dalam peningkatan hasil belajar dimateri rotasi dan revolusi bumi. Multimedia tersebut memiliki fungsi ialah dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai fasilitas pendukung. Berikut disajikan terkait dengan spesifikasi produk, yaitu:

- 1) Pengembangan terkait multimedia interaktif tersebut dilakukan melalui *coding*.
- 2) Multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* ini mempunyai beberapa strategi yang digunakan diantaranya adalah orientasi siswa, perumusan masalah, hipotesis, pengumpulan data, pengujian dari hipotesis, serta mengambil simpulan dari kegiatan yang dilakukan
- 3) Multimedia interaktif adalah multimedia interaktif dengan mengkombinasikan terkait beberapa komponen serta media lainnya, misalnya gambar, video pembelajaran, *quis*, teks, serta soal-soal yang mampu menarik perhatian, minat, dan motivasi peserta didik di materi rotasi dan revolusi bumi.
- 4) Multimedia interaktif merupakan media tersajikan dalam bentuk bahanajar yang menekankan pada audiovisual yang bertujuan agar peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri, sehingga bisa digunakan di rumah. Pengoprasian dari multimedia tersebut dapat digunakan di laptop, komputer, maupun *smartphone* IOS dan *Android*. Multimedia pembelajaran dijadikan sebuah aplikasi yang bisa didownload pada *smartphone* dan komputer/laptop.
- 5) Multimedia interaktif dilengkapi dengan step penggunaan. Rincian dari multimedia tersebut diantaranya ialah petunjuk penggunaan, CP, tujuan, serta pemaparan dari materi rotasi dan revolusi bumi melalui tersajikan pula simpulan, soal latihan, dan video pembelajaran. Pada akhir multimedia dilengkapi dengan profilpengembang.

- 6) Hasil pengembangan multimedia interaktif bisa di implementasikan pada kegiatan belajar mengajar selama 3 pertemuan 2 x 35 menit sesuai modul ajar terkait materi rotasi dan revolusi bumi. Modul ajar dijadikan sebagai rujukan utama dalam kegiatan pengembangan terkait rotasi dan revolusi bumi kelas VI SD yang terdiri dari pengertian rotasi bumi, pengertian revolusi bumi, dampak terjadinya rotasi dan revolusi bumi dalam kehidupan kita.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* mampu meningkatkan keinginan, kemauan, ataupun minat belajar agar mendapatkan informasi serta mengaitkan dengan kehidupan keseharian di lingkungan pada materi rotasi dan revolusi bumi. Berdasarkan hal tersebut kegiatan hasil belajar yang diperoleh dapat ditingkatkan melalui kegiatan belajar yang bermakna.
- 2) Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Guided Inquiry* pada materi rotasi dan revolusi bumi yang menarik serta hasil belajar bisa ditingkatkan.
- 3) Ahli materi serta ahli media mempunyai pengetahuan terhadap multimedia interaktif.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Batasan yang dipergunakan dalam penelitian pengembangan tersebut ialah berfokus pada peningkatan hasil belajar dimateri rotasi dan revolusi bumi kelas VI SD.

1.9 Definisi Istilah Penelitian

Tujuan dari definisi istilah ini ialah menghindarkan dari miskonsepsi dari penggunaan beberapa istilah yang dipergunakan. Berikut adalah beberapa istilah yang dipakai, yaitu:

- 1) Media merupakan sarana prasarana yang dipakai dalam pendidikan dalam menyalurkan materi yang akan disampaikan.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *guided inquiry* adalah jenis mediapembelajaran yangmemungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara aktif. Ini dapat mencakup berbagai bentuk media, seperti video, audio, animasi, simulasi, dan permainan. Interaksi ini dapat berupa menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau menjelajahi konten secara mandiri. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman, dan retensi materi pelajaran.
- 3) Hasil belajar merupakan hasil akhir yang dihasilkan siswa setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar terwujud dalam aspek keterampilan, pemahaman maupun pengetahuan yang didapatkan pada aktivitas program belajar serta kegiatan pada aspek-aspek tertentu. Pengukuran yang digunakan dapat melalui angka nilai ataupun tes. Selanjutnya pada

perubahan perilaku dapat ditinjau dari aspek psikomotorik, afektif, maupun kognitif yang didapatkan pada kegiatan belajar mengajar serta ditunjukkan melalui perubahan perilaku maupun nilai.

- 4) Multimedia Interaktif Berbasis Model *Guided Inquiry* merupakan alat yang dipakai pada aktivitas pembelajaran serta terdapat atau memiliki bahan evaluasi, beberapa batasan, metode, serta materi yang disajikan dengan menarik dan sistematis
- 5) Validitas adalah sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen benar – benar mengukur apa yang seharusnya diukur.
- 6) Kepraktisan adalah seberapa mudah dan layak suatu produk atau program untuk diterapkan dan digunakan dalam konteks nyata.
- 7) Efektivitas adalah seberapa berhasil suatu produk atau program dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1.10 Rencana Publikasi

Hasil penelitian yang diperoleh direncanakan untuk di publish pada jurnal SINTA 4, misalnya Jurnal PENDASI.