

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dapat menghasilkan sumber daya yang unggul dan berkualitas tinggi sehingga menjadi aset paling penting bagi suatu negara. Pendidikan juga dapat menjadi wadah aktivitas untuk mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan kompeten. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan sebuah 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 untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mempunyai keterampilan yang membuatnya berkembang di masa sekarang dan yang akan datang. Tujuan pendidikan adalah agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik untuk menghadapi segala situasi di masa mendatang. Dalam hal ini, pendidikan membuka kesempatan bagi peserta didik untuk berkompetisi di dunia yang semakin kompetitif, sehingga pendidikan harus mampu menciptakan pribadi peserta didik menjadi berkualitas. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah kebutuhan yang paling genting untuk dilaksanakan, terutama dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi pada era globalisasi saat ini.

Pada era globalisasi, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan sangat pesat. Dunia telah terpengaruhi dengan

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi juga dapat memberikan dampak positif dalam proses pendidikan terutama dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Hidayatullah *et al.*, 2023). Pemanfaatan teknologi oleh pendidik dalam pembelajaran yang digunakan dengan benar dan tepat dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah merupakan suatu tempat untuk menempuh pendidikan serta terselenggaranya proses pembelajaran demi meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik (Candra & Rahayu, 2021). Teknologi membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan melalui penggunaan komputer, laptop, maupun gawai yang memberikan kesempatan belajar secara mandiri bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuannya dan mengeksplorasi berbagai informasi tentang pembelajaran. Jadi, intensitas penggunaan teknologi perlu ditingkatkan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan (Sulaiman dan Saputri, 2021). Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan dimana peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar. Pembelajaran juga merupakan suatu proses untuk mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar peserta didik, sehingga pendidik dapat memotivasi peserta didik saat melaksanakan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Dalam proses pembelajaran terdapat sebuah konsep interaksi antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan sumber belajar, serta peserta didik dengan lingkungan sekitar (Faizah, 2020). Pembelajaran yang optimal adalah pembelajaran yang dapat membantu dan mengembangkan peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka, serta dapat mencapai tujuan dengan berfokus

pada minat, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran sekolah harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi (Trimansyah, 2021).

Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada kemampuan guru, terutama dalam memfasilitasi pembelajaran yang efisien dan efektif bagi peserta didik. Ketersediaan sarana prasana dan media pembelajaran di sekolah juga dapat menunjang proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Syafriadma (2023), mengatakan bahwa minat belajar peserta didik bisa berkurang jika media pembelajaran yang tepat dan menarik tidak digunakan oleh guru sehingga guru perlu lebih inovatif dan cakap terkait pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Jangan hanya memberikan penjelasan materi dengan ceramah dan mengandalkan buku saja, karena bisa membuat peserta didik menjadi bosan serta minat belajarnya menurun. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran diperlukan adanya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan sumber belajar yang variatif yang nantinya mampu membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pada saat ini, pembelajaran di sekolah dasar telah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memiliki pembelajaran intrakurikuler dan konten yang beragam, sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan menguatkan kemampuan mereka (Kemendikbud, 2024). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan dan kreativitas yang berpusat pada peserta didik dan guru serta memungkinkan sekolah leluasa untuk memastikan pembelajaran yang berkualitas. Pembaharuan baru yang ada dalam kurikulum merdeka yaitu pada

pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Nuryani *et al*, 2023). IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti peserta didik. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPAS merujuk pada rumpun ilmu mengenai kejadian-kejadian yang terdapat di alam dan interaksi manusia dengan lingkungan sekitar, sehingga mata pelajaran ini perlu diajarkan kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran IPAS untuk membantu peserta didik memahami interaksi antara makhluk hidup, benda mati, dan lingkungan sosial mereka. Peserta didik diharapkan dapat memahami materi IPAS dengan baik, sehingga dapat menorehkan hasil yang baik. Namun pada kenyataannya, masih ada peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran IPAS sehingga prestasi belajar cenderung rendah.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru, rendahnya prestasi belajar terjadi karena belum tersedianya media penunjang pembelajaran yang dapat menyenangkan dan meningkatkan semangat peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Andri *et al* (2017), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar, yaitu faktor fasilitas sekolah, keluarga, psikologis peserta didik, kemampuan peserta didik, interaksi peserta didik, media elektronik, serta kedisiplinan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut membuktikan bahwa penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru dalam mengatasi kesenjangan informasi diantara peserta didik dan mengatasi kesulitan dalam memahami materi.

Pada kurikulum merdeka terdapat serangkaian kriteria atau indikator yang digunakan untuk menunjukkan capaian kompetensi peserta didik yang disebut dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setiap satuan pendidikan menyesuaikan KKTP dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik yang diatur oleh Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang mengacu pada kurikulum, diketahui bahwa interval persentase capaian pembelajaran pada KKTP di SD No. 2 Buduk pada mata pelajaran IPAS kelas IV tahun pelajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Persentase Penguasaan	Ketercapaian Ketuntasan
0 – 40%	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41 – 65%	Belum mencapai ketuntasan, remedial dibagian yang diperlukan
66 – 85%	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86 – 100%	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Dalam kurikulum dijelaskan terkait KKTP mencapai ketuntasan di kelas IV pada mata pelajaran IPAS berada persentase 66-85%. Selanjutnya, peneliti membandingkannya dengan prestasi belajar peserta didik kelas IV di SD No. 2 Buduk. Berikut ini disajikan tabel prestasi belajar Kelas IV Semester I pada mata pelajaran IPAS di SD No. 2 Buduk Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 1.2 Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPAS SD No. 2 Buduk
(Sumber: Wali Kelas IV SD No. 2 Buduk)

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik yang tuntas		Peserta Didik yang tidak tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
IV	28	12	43%	16	57%

Berdasarkan dari tabel yang disajikan di atas, tentang prestasi belajar peserta didik kelas IV di SD No. 2 Buduk dapat dikatakan bahwa prestasi belajar peserta

didik yang tuntas sebanyak 43% dan prestasi belajar peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 57% di SD No. 2 Buduk. Hal ini dikarenakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru masih melakukan pembelajaran secara konvensional, kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan cenderung hanya memanfaatkan media yang hanya disediakan dari sekolah saja. Sampai saat ini bahan ajar yang ada yaitu buku, sehingga perlu adanya inovasi baru terkait media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku dinilai mampu menimbulkan kejenuhan dan kegiatan pembelajaran merasa monoton yang dialami oleh peserta didik. Selain itu, nampak sebagian peserta didik yang merasa bosan dalam pembelajaran sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Hal ini memperlihatkan bahwa peserta didik tidak merasakan pembelajaran yang menyenangkan serta mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS mengenai materi gaya sehingga mata pelajaran IPAS dianggap sulit. Dampaknya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menunjukkan hasil yang kurang maksimal.

Kelemahan kondisi pendidikan seperti ini yang telah dipaparkan membutuhkan acuan perbaikan terhadap pembenahan dalam mengemas pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna untuk peserta didik. Penyampaian materi pembelajaran harus dilakukan dengan mengaitkan pada suatu yang kontekstual serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga akan lebih menarik perhatian peserta didik dan tingkat kemampuan peserta didik untuk memahami materi bertambah dibarengi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta disesuaikan dengan materi yang

dipelajari. Alasan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik sekolah dasar, yaitu peserta didik belum mampu untuk berpikir abstrak, sehingga peran media digunakan untuk mengkonkritkan materi pelajaran dan penggunaan media dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik (Supriyono, 2018). Sejalan dengan pendapat Suda (2016) mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meletakkan dasar perkembangan peserta didik dan memberikan pengalaman nyata sehingga hasil belajar peserta didik lebih optimal. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan dengan cara pembelajaran yang monoton. Hal tersebut, memperlihatkan bahwa media selain sebagai alat bantu penyalur informasi belajar, media juga sangat efisien dan efektif untuk mengkonkritkan materi pelajaran yang abstrak.

Guru perlu melakukan inovasi terkait pemanfaatan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media alternatif yang mampu membantu menunjang proses pembelajaran dimana peserta didik mampu berinteraksi dengan media tersebut secara langsung agar dapat mengurangi kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan yang akan bisa membangkitkan antusias peserta didik dalam belajar. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, banyaknya media pembelajaran saat ini sudah terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran digital berbasis web adalah media yang mampu memperbaiki permasalahan seperti ini, karena media ini mampu membantu proses pembelajaran menjadi menarik dengan gambar-gambar ilustrasi cerita, suara dan teks yang terintegrasi.

Pada materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web dibuat untuk mengatasi keterbatasan aspek-aspek berupa gambar, animasi, suara, serta umpan balik yang belum ada pada media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran digital berbasis web adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text*, *graphics*, *moving images*, dan *sound*, ke dalam lingkungan digital (Arindiano, 2013). Sejalan dengan pendapat Johanes (2022) media pembelajaran merupakan sistem media penyampain yang menyajikan materi *video* rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat *video* dan *audio* (termasuk animasi), tetapi juga memberikan respons pemakai secara aktif. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *web* ini dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat diakses melalui internet yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Dengan diterapkannya media pembelajaran digital berbasis *website* ini peserta didik dapat mengakses dimanapun dan kapanpun melalui gawai maupun laptop.

Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran digital berbasis *web* dalam pembelajaran IPAS sangat perlu dikembangkan karena media pembelajaran berbasis *web* dapat memfasilitasi peserta didik dalam menjelaskan permasalahan IPAS sehingga dapat meningkatkan konsep materi pada pembelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis *web* juga harus dikemas semenarik mungkin dan menyenangkan agar peserta didik mampu memperhatikan dan memahami dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Cara yang dapat digunakan untuk menjadikan media pembelajaran menjadi menarik serta dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik yaitu dengan

memberikan pertanyaan diawal penyampaian materi dalam penggunaan media pembelajaran yang juga akan membantu keaktifan peserta didik dalam menjawab. Selain itu, adanya *game* dalam media pembelajaran akan membuat anak semangat untuk melakukan dan menyelesaikan permainan. Anak-anak sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran dengan bermain yang juga melibatkan diri mereka dalam memahami konsep materi pembelajaran.

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diadakan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *web* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif mengenai materi Gaya pada pembelajaran muatan IPAS. Sehubungan dengan pemaparan diatas, maka dapat diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Materi Gaya Berbasis Web untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi gaya karena pembelajaran menggunakan metode ceramah.
2. Sumber materi yang digunakan dalam pembelajaran berupa buku teks, lembar kerja dan materi dari internet yang ditampilkan melalui layar proyektor, dimana kurang adanya interaksi antara peserta didik dengan media yang digunakan sehingga membuat pembelajaran menjadi membosankan yang menimbulkan kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

3. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi guna memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran.
4. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran yang sepenuhnya belum optimal untuk melakukan pembelajaran yang inovatif khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis web.
5. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum dan perkembangan teknologi saat ini.
6. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik sehingga mengakibatkan terjadi penurunan prestasi belajar.
7. Prestasi belajar IPAS peserta didik belum memenuhi syarat minimal ketuntasan sesuai dengan KKTP.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan prestasi belajar IPAS peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran digital berbasis web. Materi terbatas pada materi gaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Materi gaya merupakan materi yang diajarkan di kelas IV semester I. Pengembangan yang dilakukan hanya sampai evaluasi formatif serta menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV SD.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas materi dan media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan implementasi media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas implementasi media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?

1. 5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas materi dan media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

3. Menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan implementasi media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
4. Menganalisis dan menemukan efektivitas implementasi media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran digital berbasis web pada materi gaya serta dapat mengoptimalkan pemahaman peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini yang berupa produk pengembangan media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan menjadi motivasi belajar bagi peserta didik serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil produk dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web yang digunakan oleh guru sebagai refrensi untuk menyajikan materi pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil produk dalam penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi kepala sekolah dalam fasilitas sarana prasarana media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi refrensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
2. Isi dari media pembelajaran yang dikembangkan yaitu terdapat petunjuk, tujuan pembelajaran, bahan ajar, *link google meet*, kuis dan permainan, evaluasi, sumber, serta profil pengembang media.
3. Media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web memadukan unsur gambar, video, audio, teks, serta menggabungkan beberapa web saling bertautan dalam satu produk.

4. Media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web dirancang menjadi media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dalam mengajarkan materi gaya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.
5. Media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web yang dikembangkan mudah digunakan serta diakses secara *online* dimana dan kapan saja dengan syarat adanya koneksi internet.
6. Media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai media belajar penunjang bagi peserta didik yang bisa digunakan saat pembelajaran langsung di sekolah maupun pembelajaran dengan sistem daring serta sebagai sumber belajar tambahan selain buku sekolah.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka perlu adanya beberapa definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan ini. Adapun beberapa definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan sebagai perantara menyampaikan informasi sehingga terjadi komunikasi dua arah antara media dan pengguna (peserta didik) yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.
2. Web atau website adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang bisa diakses dengan internet.
3. Gaya adalah dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda.

4. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang fenomena alam dan interaksi dengan lingkungan sekitar.
5. Model ADDIE merupakan model penelitian pengembangan terancang secara sistematis untuk membantu pemecahan masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, yaitu sebagai berikut.

1. Semua peserta didik mempunyai perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran gaya berbasis web.
2. Sekolah menunjang penggunaan media pembelajaran gaya berbasis web dengan tersedianya akses internet berupa *wifi*.
3. Media pembelajaran gaya berbasis web bertindak sebagai tambahan variasi media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta mengatasi keterbatasan waktu guru saat pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran digital pada materi gaya berbasis web untuk pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, yaitu kurikulum merdeka yang menggabungkan pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS, dimana pada kondisinya pelajaran IPA dipelajari pada semester I sementara pelajaran IPS dipelajari pada semester II. Penelitian ini hanya terbatas pada pelajaran IPA di semester I khususnya pada materi gaya.

