

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kegiatan pembelajaran IPAS di sekolah dasar sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka, yaitu harus dilaksanakan dengan kreatif dan inovatif agar siswa dapat belajar lebih mudah dan lebih termotivasi untuk belajar (Wahyuni, 2022). Pada dasarnya tujuan diimplementasikannya kurikulum merdeka yaitu untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan kreatif agar siswa dapat siap menghadapi tantangan abad ke-21 (Thana & Hanipah, 2023). Oleh karena itu, saat ini guru dituntut dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dibelajarkan kepada peserta didik (Aprima & Sari, 2022). Kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dapat diciptakan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar karena siswa pada usia sekolah dasar, yakni usia 7 – 11 tahun masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya untuk objek fisik (Juwantara, 2019). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat memvisualisasikan materi pembelajaran untuk memudahkan siswa menerima pembelajaran, terutama materi IPAS karena materi pada mata pelajaran IPAS yang masih cukup abstrak untuk

dipahami oleh siswa SD (Supriyono, 2018). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik motivasi belajar peserta didik dan dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik (Febrianti, 2019).

Menciptakan kegiatan pembelajaran inovatif untuk siswa tidak hanya berpatokan pada penggunaan media pembelajaran, tetapi guru juga harus memperhatikan penerapan model pembelajaran. Pada dasarnya pembelajaran yang inovatif sangat berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan (Hasriadi, 2022). Model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menyenangkan, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Penerapan model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran para guru harus lebih sering menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk siswa (Margunayasa, 2015) Pemilihan model pembelajaran yang tepat, akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa semakin aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Ramadhani & Muhroji, 2022).

Berdasarkan paparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kurikulum merdeka menekankan pelaksanaan pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPAS yang memaksimalkan penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk siswa. Namun implementasi kurikulum merdeka tidak luput dari problematika yang dihadapi guru di sekolah dasar, salah satunya adalah kurangnya inovasi guru

dalam proses pembelajaran (Rusmiati dkk., 2023). Masih terdapat banyak guru di berbagai sekolah yang hanya berpatokan kepada buku panduan untuk mengajar dengan menerapkan metode ceramah yang berpusat pada guru. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran disebabkan karena kurangnya tenaga dan waktu untuk mempersiapkan media yang kreatif untuk siswa. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran di kelas sangat membosankan dan monoton bagi siswa sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada capaian hasil belajar siswa (Windayanti dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Kaliakah pada tanggal 13 Agustus 2024 ditemukan bahwa realitas di lapangan tidak sesuai dengan harapan dari pelaksanaan kurikulum merdeka. Hal ini sejalan dengan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru, khususnya dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Beberapa permasalahan utama yang teridentifikasi adalah (1) proses pembelajaran IPAS yang dilaksanakan masih cenderung berpusat kepada guru (*teacher centered*) dan guru juga lebih sering menggunakan model pembelajaran ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan tidak fokus pada saat belajar. (2) Penggunaan serta pengembangan media juga masih belum optimal dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga sehingga pembelajaran di kelas cenderung monoton karena guru hanya berpatokan kepada buku paket dan buku LKS. (3) Keterbatasan materi yang tersedia di buku siswa, terutama pada materi Bunyi dan sifatnya yang kurang mendalam sehingga membuat siswa cepat merasa jenuh. Keterbatasan sumber belajar ini berdampak pada pemahaman yang kurang

maksimal yang pada akhirnya menurunkan motivasi belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Faktor – faktor itulah yang menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa yang kemudian berdampak pada keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini bertentangan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. sebagaimana dikemukakan oleh Rahman (2021), keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung memiliki prestasi yang lebih baik, sedangkan siswa dengan motivasi rendah cenderung mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Motivasi belajar siswa kelas V yang tergolong pada kategori rendah di SDN 2 Kaliakah diketahui berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh seluruh siswa kelas V. Kuesioner yang disebar merupakan kuesioner yang telah diuji coba pada penelitian yang dilakukan oleh Natun (2019). Hasil kuesioner dianalisis menggunakan rumus rata-rata (*mean*) dengan skala penilaian lima tingkat, yaitu 0% - 40% : sangat kurang, 41% - 55% : kurang, 56% - 65% : cukup, 66% - 80% : baik, 81% - 100% : sangat baik. Hasil kuesioner siswa kelas V di SDN 2 Kaliakah dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kaliakah

Kategori	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Jumlah Siswa	1	8	14	2	0

Berdasarkan hasil kuesioner motivasi belajar siswa kelas V di SDN 2 Kaliakah masih tergolong rendah karena dari 25 orang siswa masih terdapat 1 orang siswa

yang motivasi belajarnya sangat kurang, 8 siswa yang masuk ke dalam kategori kurang, 14 siswa masuk kategori cukup, dan hanya terdapat 2 orang siswa yang motivasi belajarnya termasuk ke dalam kategori baik. Hasil kuesioner ini juga sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas V, yaitu memang masih cukup banyak siswa yang motivasi belajarnya rendah di kelas. Selain itu, berdasarkan observasi langsung selama kegiatan belajar mengajar di kelas V, terdapat sekitar tujuh siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung tidak fokus saat kegiatan berlangsung. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas V di SDN 2 Kaliakah berdampak pada hasil belajar siswa, yaitu pada mata pelajaran IPAS, tepatnya pada materi bunyi dan sifatnya masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 75 dan dari 25 orang siswa, terdapat 13 orang siswa yang nilainya masih di bawah KKM.

Menyikapi permasalahan tersebut, Multimedia Interaktif berbasis model pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar. Multimedia Interaktif dapat menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran untuk diterapkan di sekolah dasar karena Multimedia Interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara lain teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Bardi & Jailani, 2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai solusi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan pilihan



yang tepat karena dilihat dari materi bunyi dan sifatnya yang masih cukup abstrak bagi siswa dengan usia 7 – 11 tahun yang tahap perkembangannya masih pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media untuk memvisualisasikan materi agar dapat dipahami dengan jauh lebih baik oleh siswa.

Selain itu, adanya berbagai unsur media dalam satu kesatuan multimedia membuat kegiatan pembelajaran jauh lebih inovatif karena materi dikemas dalam berbagai unsur media yang menarik, serta adanya interaksi antara media dengan siswa, membuat siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa semakin termotivasi untuk belajar. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak kelebihan, yakni : (1) sistem pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif; (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) meningkatkan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk dijelaskan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; dan (6) melatih siswa untuk lebih mandiri dalam memperoleh ilmu pengetahuan (Nazalin & Muhtadi, 2016).

Keefektifan penggunaan Multimedia Interaktif terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Dwiqi dkk (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi

lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yaitu sebagai berikut (a) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (96,67%), (b) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (96,85%). Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati dkk (2021) yang memperoleh hasil penelitian ketika diuji oleh guru dan siswa di sekolah yaitu sangat baik dengan skor 113 dari guru dan skor 83 dari respon siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif sangat layak untuk digunakan di sekolah dasar karena penggunaan multimedia dapat meningkatkan situasi belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru tidak boleh hanya berpatokan pada penggunaan media pembelajaran tetapi juga model pembelajaran memegang peranan penting terhadap kegiatan pembelajaran. Penggunaan Multimedia Interaktif akan dapat maksimal apabila dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, dikembangkanlah Multimedia Interaktif berbasis model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Model pembelajaran ARCS adalah model pembelajaran dengan pendekatan strategi motivasi yang terdiri dari empat komponen, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (keterkaitan), *Confidence* (percaya diri) dan *Satisfaction* (kepuasan) (Lesmana & Lubis, 2021). Model pembelajaran ARCS ini merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong dan menjaga konsistensi motivasi siswa untuk belajar (Kafrawi dkk., 2022).

Model pembelajaran ARCS memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa

sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Solikhin (2020), model pembelajaran ARCS dapat dikatakan efektif jika dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar apabila persentase keaktifan lebih dari setengah dan penelitian yang dilakukan oleh Solikhin memperoleh hasil yaitu 65%. Data tersebut berdasarkan observasi pada dua waktu belajar di mana dalam dua waktu tersebut mengalami kenaikan hasil belajar yang signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianti dkk (2019) juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran ARCS, yaitu berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran ARCS berdasarkan hasil uji-T dengan taraf signifikan 0,029.

Berdasarkan berbagai jurnal penelitian terdahulu, solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa belum banyak yang mengintegrasikan pembelajaran kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari. Padahal, pembelajaran kontekstual menjadi salah satu faktor penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa karena menyesuaikan dengan kehidupan sehari – hari siswa (Margunayasa, 2014). Hal ini sejalan dengan teori Konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa aktif dalam membangun pengetahuan melalui kegiatan refleksi dari pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan mereka (Pramana dkk., 2024). Namun secara khusus, pengintegrasian kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran masih jarang dikembangkan. Oleh karena itu, pembaharuan dalam pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS, yaitu dengan memasukkan konsep kearifan lokal alat musik



gamelan khas Bali. Pemilihan Gamelan Bali didasarkan pada hasil observasi di SDN 2 Kaliakah, tabuh gamelan menjadi salah satu ekstrakurikuler yang banyak digemari oleh siswa. Oleh karena itu, dengan mengintegrasikan kearifan lokal sebagai bentuk pelaksanaan pembelajaran kontekstual diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa karena sumber belajarnya berasal dari sesuatu yang mereka gemari pada kehidupan sehari – hari serta sebagai bentuk pembaharuan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian – penelitian terdahulu.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena guru hanya memanfaatkan buku paket dan LKS sebagai panduan untuk mengajar.
2. Siswa merasa tidak fokus dalam proses pembelajaran karena kurangnya peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Muatan materi di dalam buku masih terbatas sehingga kurang memaksimalkan pemahaman siswa.

4. Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif karena guru lebih sering menggunakan model ceramah hampir di setiap kegiatan pembelajaran.
5. Rendahnya motivasi belajar siswa SD pada pembelajaran IPAS.
6. Tidak tersedianya Multimedia Interaktif berbasis model pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS untuk kelas V di sekolah dasar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ditemui sangatlah beragam. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada identifikasi masalah pada poin 5 dan poin 6, yakni rendahnya motivasi belajar siswa SD pada pembelajaran IPAS dan tidak tersedianya Multimedia Interaktif berbasis model pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS untuk kelas V di sekolah dasar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar ?

2. Bagaimana validitas Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar ?
4. Bagaimana efektivitas Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kaliakah ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah pada uraian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

4. Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kaliakah.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan efektivitas Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yaitu dapat digunakan sebagai sumber belajar inovatif yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran serta dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kemudian dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif berbasis model ARCS dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya karena terintegrasi dengan kearifan lokal.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada materi Bunyi dan sifatnya dengan bantuan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS. Pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan saat mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS merupakan media pembelajaran digital yang memuat kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tampilan menarik dan disertai dengan animasi, video, dan audio yang interaktif sehingga pembelajaran terkesan jauh lebih menyenangkan. Selain itu, pada multimedia ini akan berorientasi dengan kearifan lokal Bali, yaitu gamelan yang merupakan alat musik yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan akan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk siswa.

### b) Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran muatan IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar khususnya pada materi Bunyi dan sifatnya. Selain itu, dengan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang diajarkannya serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.



c) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan adanya Multimedia Interaktif berbasis model ARCS yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk mengambil satu kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif, sehingga diharapkan terciptanya kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk siswa.

d) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran lain yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan adalah sebuah media pembelajaran digital berupa Multimedia Interaktif berbasis model ARCS dengan mengintegrasikan kearifan lokal gamelan khas Bali yang dibuat khusus untuk menuangkan materi Bunyi dan sifatnya pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Multimedia Interaktif berbasis model ARCS ini berfungsi sebagai media bantu dalam proses pembelajaran sehingga akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan bermakna bagi siswa. Adapun spesifikasi pengembangan, yaitu sebagai berikut :

1. Multimedia Interaktif berbasis model ARCS dapat diakses melalui link pada laptop, PC atau *handphone* dengan koneksi internet yang stabil.
2. Multimedia Interaktif berbasis model ARCS ini dikembangkan dengan berbantuan Aplikasi *Canva*, aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan.
3. Multimedia Interaktif berbasis model ARCS mengintegrasikan muatan pelajaran IPAS materi Bunyi dan sifatnya dengan kearifan lokal Bali, yakni Gamelan yang merupakan alat musik khas Bali.
4. Multimedia Interaktif berbentuk *landscape* dengan ukuran 1920piks x 1080piks dengan jumlah 66 halaman.
5. Spesifikasi tampilan produk
  - a. Tampilan pembuka

Pada tampilan pembuka, bagian produk menampilkan cover yang memuat judul materi dan kelas, serta tanda “*Start*” untuk dapat memulai menggunakan Multimedia Interaktif.
  - b. Tampilan Awal

Pada tampilan awal, memuat kesiapan belajar siswa dan pemahaman awal siswa dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari melalui multimedia interaktif.
  - c. Tampilan inti

Pada tampilan inti akan berisi menu utama dari Multimedia Interaktif berbasis model ARCS. Bagian-bagian menu utama, terdiri dari capaian, tujuan dan manfaat pembelajaran, materi pembelajaran yang memuat teks, gambar, audio, dan video pembelajaran serta evaluasi.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Multimedia Interaktif berbasis model ARCS penting dikembangkan karena mampu menjadi penunjang pembelajaran yang bersifat interaktif karena memuat berbagai jenis media, mulai dari animasi, video dan permainan edukasi yang dimuat dalam satu kesatuan Multimedia Interaktif. Kemudian diterapkan menggunakan model ARCS, model ARCS ini memuat komponen yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media ini juga penting untuk dikembangkan karena dapat mengintegrasikan kearifan lokal pada kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa untuk selalu melestarikan kebudayaan Indonesia. Pengembangan ini menggunakan bantuan aplikasi Canva yang sudah banyak dikenal karena cara penggunaannya yang cukup praktis jika digunakan oleh guru, serta memiliki banyak fitur yang bervariasi sehingga mampu menciptakan media yang menarik.

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

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS berorientasi kearifan lokal Bali dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas V telah menguasai keterampilan membaca dan menulis.
2. Guru sudah mampu mengoperasikan laptop atau *handphone*.
3. Siswa kelas V telah mengetahui alat musik gamelan yang merupakan alat musik khas Bali.
4. Tersedianya sarana dan prasarana berupa LCD, proyektor, dan sounds system untuk menayangkan media.
5. Jaringan internet dalam kondisi baik.

Sedangkan keterbatasan pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Materi yang terdapat pada muatan pembelajaran IPAS dalam media ini terbatas, yaitu hanya melingkup pada materi bunyi dan sifatnya.
2. Penggunaan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS diterapkan pada kelas V SD.
3. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS ini dibatasi dengan penerapan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) pada materi Bunyi dan sifatnya.
4. Pada pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS ini mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata-kata kunci pada pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model ARCS dengan kearifan lokal Bali ini, maka dianggap perlu untuk membuat definisi istilah. Adapun definisi istilah adalah sebagai berikut.

1. Multimedia Interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang dirancang menjadi satu-kesatuan yang terdiri dari gambar, teks, audio, video, dan animasi yang dilengkapi dengan alat (*tools*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi dan interaksi dengan tujuan menampilkan materi ajar dengan cara yang interaktif sehingga dapat mengkonkritkan materi ajar yang semula abstrak bagi siswa dan memberikan

pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa karena sesuai dengan kehidupan nyata di sekitarnya.

2. Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) merupakan suatu bentuk pendekatan dalam kegiatan pembelajaran yang mengkhususkan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan merancang aspek minat serta lingkungan belajar siswa sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru dalam belajar.
3. Kearifan Lokal merupakan tatanan sosial budaya dalam bentuk pengetahuan, norma, peraturan dan keterampilan masyarakat di suatu wilayah untuk memenuhi kebutuhan hidup bersama yang diwariskan secara turun temurun dan menjadi ciri khas suatu daerah.
4. Gamelan Bali merupakan alat musik tradisional khas Bali yang memiliki bunyi yang unik dan ciri khas tersendiri yang membedakannya dari alat musik gamelan dari daerah lain.
5. Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kebebasan dalam berpikir di mana siswa diberikan kebebasan untuk mengakses ilmu pengetahuan sesuai dengan kemampuan dan karakteristiknya dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi secara nyata.
6. Pembelajaran IPAS merupakan pendekatan integratif yang menggabungkan konsep – konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang holistic, relevan, dan



aplikatif bagi siswa serta dapat membantu siswa untuk memahami interaksi antara makhluk hidup, benda mati di alam semesta dan hubungan sosial dalam kehidupan manusia.

7. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam diri (internal) dan dari lingkungan (eksternal) untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

