

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yakni : (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin canggih telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Perkembangan IPTEK sangat berdampak terutama untuk mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang memberikan banyak manfaat serta modernitas bagi kehidupan di masa sekarang (Mulyani & Haliza, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ini telah memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan, salah satunya yakni di bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan telah menghasilkan beragam sumber ajar digital atau yang dikenal sebagai *e-resources* (Diputra dkk., 2020). Peran perkembangan teknologi dalam pembelajaran salah satunya mencakup semakin bervariasinya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik atau guru kepada siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diperlukan beberapa

pertimbangan dari aspek seperti guru, siswa, serta sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Sebagai seorang pendidik, guru memiliki peranan yang penting untuk memanfaatkan secara maksimal perkembangan teknologi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Anggreini & Priyoadmiko (2022), guru harus memiliki keterampilan digital untuk berinovasi serta kreatif dalam memanfaatkan teknologi agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, menyenangkan, serta memotivasi siswa sehingga dapat membentuk lulusan yang berdaya saing, berkualitas, serta berkompeten di masa depan. Untuk itu, guru memerlukan suatu pedoman penyelenggaraan pendidikan untuk dapat melakukan perancangan, pelaksanaan, serta evaluasi proses pembelajaran yang tertuang pada kurikulum pendidikan.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana pengaturan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan serta dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan semua jenjang dan jenis pendidikan (Mawati dkk., 2023). Kurikulum terus mengalami perkembangan menyesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan dari masa ke masa. Saat ini, kurikulum yang diterapkan khususnya pada jenjang sekolah dasar adalah Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal sebagai Kurikulum Prototipe (Solehudin dkk., 2022). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) yang merupakan gagasan dalam transformasi pendidikan di Indonesia untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul (Kurniati dkk., 2022). Kurikulum Merdeka menjadi alternatif untuk mengatasi kemunduran belajar yang terjadi di Indonesia pasca pandemi Covid-19 dengan memberikan kebijakan “Merdeka Belajar” pada pelaksanaan pembelajaran, yang

bertujuan untuk memberikan kebebasan bagi sekolah, guru dan siswa untuk berinovasi, belajar mandiri, serta kreatif sehingga dapat mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Terdapat perubahan esensial terkait implementasi Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar, yakni pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang digabung menjadi satu mata pelajaran dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Wijayanti & Ekantini, 2023). Mata pelajaran IPAS menyatukan konsep sains dan sosial yang didalamnya mempelajari materi mengenai interaksi antar makhluk hidup dan benda tak hidup, mengkaji kehidupan manusia dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Adapun yang mendasari penggabungan IPA dan IPS dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah peserta didik jenjang sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk melihat segala sesuatu secara utuh, terpadu, sederhana dan menyeluruh sehingga diharapkan seperti didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya secara utuh dalam satu kesatuan (Andreani & Gunansyah, 2023).

Materi-materi yang termuat di dalamnya terdiri dari materi konsep ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi serta ekonomi (Nasution dkk., 2022). Menurut Saidillah (2018), peserta didik cenderung memiliki anggapan bahwa sejarah merupakan materi yang membosankan dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan sejarah identik dengan penghafalan mengenai tanggal, nama pahlawan serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah

seharusnya lebih diminati oleh peserta didik mengingat pelajaran sejarah memiliki peranan yang penting untuk menanamkan nilai-nilai dan pengetahuan peserta didik terhadap peristiwa masa lampau sehingga dapat membentuk jati diri bangsa serta menumbuhkan rasa nasionalisme di diri peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan interaksi yang melibatkan komponen-komponen pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Agustika dkk., 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi antara guru sebagai pendidik kepada siswa sebagai peserta didik sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan kondisi belajar yang interaktif sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efisien (Alyusfitri dkk., 2020). Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran dengan mengintegrasikan kemajuan teknologi sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan untuk menciptakan proses pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju.

Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan media dalam proses pembelajaran khususnya pada topik IPS yang termuat di dalamnya. Menurut Karima & Ramadhani (2018), proses pembelajaran

IPS yang dilakukan selama ini lebih menekankan siswa terhadap penguasaan serta penghafalan materi pelajaran sebanyak-banyaknya sehingga suasana belajar lebih bersifat kaku serta terpusat pada bahan ajar konvensional seperti buku dan kegiatan belajar masih bersifat satu arah yakni masih berpusat kepada guru.

Berkaitan dengan hal tersebut, SD No. 1 Sobangan merupakan salah satu penyelenggara pendidikan pada jenjang sekolah dasar yang berada di Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Sekolah ini beralamat di Banjar Tegalnarungan, Desa Sobangan. Selayaknya sekolah pada umumnya, di SD No. 1 Sobangan juga diberikan mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bagi siswa mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Ketersediaan sarana dan prasarana yang di SD No. 1 Sobangan terbilang cukup lengkap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah SD No. 1 Sobangan yakni Ibu Ni Ketut Purnamiasih, S.Pd., pada Senin, 6 Mei 2024, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SD No. 1 Sobangan, secara umum guru hanya memanfaatkan media ajar yang sudah tersedia yakni berupa buku pegangan guru dan siswa terkait materi pada mata pelajaran secara keseluruhan. Pada beberapa materi tertentu, guru sesekali memanfaatkan media ajar yang tersedia berupa video pada *platform Youtube*. Kegiatan berlangsung dengan peserta didik menonton video *Youtube* yang disediakan dan guru mendampingi peserta didik selama proses pembelajaran.

Guru mengalami kendala untuk menyiapkan dan merancang sebuah media pembelajaran yang disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dikarenakan terdapat tugas-tugas lainnya yang harus dikerjakan. Disamping itu,

untuk menciptakan suatu inovasi media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan diperlukan keterampilan serta pengalaman yang memadai. Hal ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran terkait materi tertentu belum sepenuhnya dapat terealisasi dikarenakan untuk merancang sebuah media pembelajaran menghabiskan waktu yang cukup lama sehingga dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama ini, guru memanfaatkan media yang sudah tersedia seperti buku.

Wawancara lebih lanjut bersama Ibu Ni Wayan Kristianti, S.Pd selaku wali kelas VI di SD No. 1 Sobangan, dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS khususnya pada topik IPS, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang berkaitan dengan sejarah yang membahas mengenai perjuangan bangsa Indonesia di masa lampau untuk meraih serta mempertahankan kemerdekaan. Guru wali kelas VI menjelaskan bahwa siswa kelas VI memiliki gaya belajar visual dan auditori, hal ini diketahui melalui analisis karakteristik gaya belajar siswa pada awal semester pembelajaran serta pengamatan yang dilakukan oleh guru selama siswa mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada mata pelajaran IPAS di kelas VI sekolah dasar terdapat pengajaran pada topik B mengenai “Macam-macam Perlawanan”, pada topik ini membahas tentang perlawanan rakyat Indonesia terhadap bangsa Eropa yang menjajah Indonesia, merefleksikan semangat perjuangan pahlawan serta meneladani perjuangan pahlawan yang diimplementasikan dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari.

Perang Puputan Margarana yang dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai merupakan salah satu peristiwa perlawanan daerah yang terjadi di Bali. Pada topik

ini siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi jejak perjuangan pahlawan dari masing-masing daerah khususnya daerah Bali serta apa perannya dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Berkaitan dengan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi topik B “Macam-macam Perlawanan” tersebut, guru wali kelas VI menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran pada materi macam-macam perlawanan belum tercapai secara maksimal sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai hasil belajar siswa pada ulangan harian materi macam-macam perlawanan belum sepenuhnya tercapai sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kurikulum Merdeka Belajar yang ditetapkan di SD No. 1 Sobangan dengan kategori sudah mencapai ketuntasan adalah pada interval 66-85, sedangkan kategori belum mencapai ketuntasan pada interval 41-65. Jumlah peserta didik di kelas VI adalah sebanyak 25 orang. Dari 25 peserta didik tersebut hanya terdapat 10 siswa yang sudah mencapai ketuntasan dan 15 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan dan harus mengikuti remedial pada materi tersebut.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung hanya memanfaatkan media konvensional berupa buku pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang interaktif yang mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa materi macam-macam perlawanan ini menyangkut mengenai sejarah Indonesia yang mengharuskan siswa untuk mampu mengingat serta membayangkan rangkaian kejadian di masa lampau sehingga diperlukan konsentrasi serta fokus saat mempelajarinya.

Berdasarkan permasalahan dan hambatan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran, diperlukan sebuah media sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran materi macam-macam perjuangan untuk siswa kelas VI di SD No. 1 Sobangan. Salah satu media yang tepat untuk digunakan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang memadukan berbagai komponen mulai dari audio, visual, teks, animasi, video, serta *games* sehingga dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan memungkinkan siswa dapat memahami materi secara maksimal (Anomeisa & Ernaningsih, 2020).

Multimedia interaktif melibatkan peserta didik dalam pengoperasian media, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, membantu peserta didik untuk dapat memvisualisasikan materi yang sulit dipahami apabila hanya berupa teks (Ariani & Festiyed, 2019). Penggunaan multimedia interaktif ini juga dapat menunjang dua gaya belajar yakni gaya belajar visual dan auditori sehingga penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat tepat untuk peserta didik. Hal ini sesuai dengan konsep mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka Belajar yang memiliki relevansi yang erat terhadap pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pembelajaran yang dapat mengakomodir, melayani, serta menjadi solusi untuk menghadapi keberagaman kemampuan siswa dalam belajar dengan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan dan sesuai dengan minat serta profil belajar siswa (Sulistiyosari dkk., 2022). Dengan demikian media pembelajaran IPS yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah berupa multimedia interaktif yang dapat mendukung keberagaman gaya belajar siswa.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memerlukan penggunaan model pembelajaran yang sesuai (Geni dkk., 2020). Menurut (N. A. P. Lestari dkk., 2023), salah satu model pembelajaran yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka yaitu model *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki karakteristik dengan adanya permasalahan yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk membantu melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, mengembangkan kecakapan dalam pemecahan masalah, mengembangkan pemahaman dan pengetahuan serta meningkatkan keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan.

Multimedia interaktif materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS di kelas VI dikemas dengan berbasis *problem based learning*, hal ini dikarenakan pada muatan topik IPS khususnya materi macam-macam perlawanan tidak hanya berfokus pada penghafalan saja, melainkan memperhatikan tentang bagaimana siswa mampu menguasai, memahami serta menerapkan konteks yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pada multimedia ini terdapat pembahasan materi mengenai biografi singkat dari pahlawan I Gusti Ngurah Rai, jejak perjuangan, serta bagaimana generasi muda dapat meneladani sikap perjuangan beliau dalam rangka mempertahankan kemerdekaan. Dengan demikian, proses pembelajaran akan melatih kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa, seperti menganalisis bagaimana cara meneladani sikap perjuangan pahlawan dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kemerdekaan negara Indonesia. Multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada materi macam-macam perlawanan ini juga dilengkapi dengan *games* atau *quiz* edukasi terkait dengan materi yang dipelajari. Dengan penggunaan multimedia interaktif

berbasis *problem based learning* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah bagi siswa.

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Fikri & Rahmatina (2023), dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar mendapatkan hasil bahwa multimedia interaktif dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan presentase peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 86,08% serta ketuntasan 92%.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dipandang perlu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas VI dengan memperhatikan gaya belajar serta karakteristik peserta didik. Maka dikembangkanlah multimedia interaktif berbasis *problem based learning* materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI SD. Dengan demikian, di gagas sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Macam-macam Perlawanan Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Sekolah kurang memperhatikan penyediaan media pembelajaran yang tepat khususnya untuk mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS di kelas VI SD No. 1 Sobangan hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia berupa buku ajar dan link video *Youtube*. Hal ini menyebabkan kurang beragamnya penggunaan media pembelajaran, belum tercipta pembelajaran yang interaktif serta kurang sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik peserta didik.
- 2) Metode pembelajaran IPAS di kelas VI SD No. 1 Sobangan kurang sesuai sehingga menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung dengan penyampaian materi yang didominasi oleh guru atau dengan membaca buku ajar dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal, hal ini menyebabkan kurangnya rasa antusias serta keterlibatan siswa menjadi terbatas dalam proses pembelajaran.
- 3) Peserta didik kelas VI di SD No. 1 Sobangan mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPAS khususnya pada materi macam-macam perlawanan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
- 4) Siswa belum bisa meneladani sikap-sikap perjuangan pahlawan daerah I Gusti Ngurah Rai di kehidupan sehari-hari baik itu dalam pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran.

- 5) Guru belum memiliki keterampilan serta kompetensi yang memadai untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang sudah dikemukakan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian permasalahan dalam penelitian ini lebih terfokus terhadap masalah yang dikaji. Hal ini bertujuan agar masalah-masalah utama yang harus dipecahkan dapat memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning*. Selain itu, multimedia interaktif berbasis *problem based learning* ini dibatasi pada materi yang telah ditetapkan yaitu pada materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS bagi peserta didik di kelas VI SD No. 1 Sobangan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis *problem based learning* materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS di kelas VI sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada materi macam-macam perlawanan ditinjau dari isi, desain, media, uji coba

perorangan, dan uji coba kelompok kecil di kelas VI SD sekolah dasar?

- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada materi macam-macam perlawanan ditinjau dari isi, desain, media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil kelas VI sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini diklasifikasi menjadi dua yakni manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Adapun penjabaran dari masing-masing manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran, ide atau gagasan sebagai sumber referensi bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif serta berguna dalam peningkatan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Ditinjau secara praktis, hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti lain.

1) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian pengembangan multi media interaktif ini diharapkan dapat berkontribusi untuk menambah pemahaman peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi macam-macam perlawanan serta memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif ini dibuat semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2) Bagi Guru

Produk berupa media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran terkait materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan penggunaan multimedia ini, diharapkan guru dapat termotivasi untuk dapat mengembangkan media lainnya sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjembatani sekolah untuk menciptakan atau mengembangkan multimedia interaktif maupun media pembelajaran lainnya yang lebih inovatif pada materi lainnya.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada para peneliti lain sebagai sumber referensi tambahan terkait pengetahuan, informasi serta motivasi terkait pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *problem based learning* materi macam-macam pada perlawanan mata pelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *problem based learning* materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS di kelas VI sekolah dasar. Hasil akhir produk ini berupa link serta aplikasi android sehingga dapat mempermudah siswa dan guru untuk mengakses dan menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- 2) Produk hasil penelitian ini dikemas dalam bentuk multimedia interaktif dengan didesain semenarik mungkin dan didalamnya termuat halaman utama yang terdiri dari petunjuk penggunaan, profil pengembang, kompetensi, materi pembelajaran, evaluasi, serta keluar dari media.

- 3) Multimedia interaktif yang dikembangkan memadukan beberapa komponen didalamnya seperti : gambar, audio, video, animasi, serta *quiz*.
- 4) Produk multimedia interaktif tersebut dapat digunakan dengan menggunakan perangkat laptop dan komputer dengan bantuan *proyektor* di kelas, selain itu multimedia ini juga dapat diakses dengan menggunakan perangkat *smartphone*.
- 5) Multimedia interaktif berbasis *problem based learning* materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa program, yakni *Canva, Capcut, Animaker, Freepik*, serta *Articulate Storyline 3*.
- 6) Produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran yang efektif dan praktis dalam proses pembelajaran. Multimedia ini dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan perangkat laptop, komputer, atau *smarthpone* yang terhubung dengan koneksi internet. Multimedia interaktif ini digunakan sebagai alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi materi macam-macam perlawanan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini penting dilakukan agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta

memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari dengan proses pembelajaran yang bermakna dan lebih menyenangkan bagi siswa. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran diharapkan mampu menyediakan media atau sumber pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi siswa dengan tetap memperhatikan karakteristik serta kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Pentingnya pengembangan multimedia interaktif materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS adalah agar para siswa di kelas VI SD bisa terbantu untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran serta dapat menerapkan materi yang dipelajarinya secara mendalam baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran. Siswa diharapkan lebih mudah dalam memahami materi karena dalam multimedia materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks saja, melainkan dengan gambar, ilustrasi, animasi, video serta *games* dan *quiz* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada materi macam-macam perlawanan ini didasarkan atas asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini didasari atas beberapa asumsi, yakni sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis *problem based learning* materi macam-macam perlawanan pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI SD. Materi pada multimedia interaktif ini dikembangkan sesuai dengan topik B “Macam-macam Perlawanan” yang terdapat pada mata pelajaran IPAS di kelas VI dengan cakupan materi membahas mengenai perlawanan rakyat Indonesia terhadap bangsa Eropa yang menjajah Indonesia, merefleksikan semangat perjuangan pahlawan serta meneladani perjuangan pahlawan yang diimplementasikan dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari. Desain multimedia dikembangkan dibuat semenarik mungkin dengan memadukan berbagai komponen sehingga dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 2) Media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta bermanfaat untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme dan meneladani sikap pahlawan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, multimedia yang dikembangkan juga memiliki tampilan yang menarik, efisien, serta inovatif serta mudah digunakan oleh siswa maupun guru baik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini didasari atas beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini didasari atas hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah dan guru wali kelas VI, serta analisis

karakteristik belajar dan kebutuhan siswa kelas VI di SD No. 1 Sobangan. Hal tersebut menyebabkan produk pengembangan multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan dan hanya dipergunakan untuk pembelajaran IPAS di kelas VI khususnya pada materi macam-macam perlawanan.

- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif yang hanya digunakan oleh siswa kelas VI SD No. 1 Sobangan melalui perangkat elektronik berupa laptop, komputer, serta *smartphone*.
- 3) Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman atau kekeliruan terhadap istilah-istilah serta kata-kata yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang berupaya untuk mengembangkan serta menguji efektifitas produk yang akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Model pengembangan yang umum digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk pendidikan dan pembelajaran adalah model ADDIE. Adapun model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan utama yang terdiri dari : (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

- 2) Multimedia interaktif merupakan media yang memadukan berbagai komponen mulai dari audio, visual, teks, animasi, dan video dengan mengilustrasikan suatu pesan yang disampaikan melalui gambar, suara, atau animasi dan memanfaatkan teknologi sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif yang bertujuan agar siswa dapat memahami materi dengan maksimal
- 3) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada suatu permasalahan yang bersifat autentik (nyata) sebagai awal pembelajaran kemudian siswa menyelesaikan atau memecahkan permasalahan tersebut dengan cara meneliti baik secara mandiri maupun dalam kelompok. Dengan model pembelajaran ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, kerjasama tim serta kemandirian siswa. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* terdiri dari lima fase, yakni : (1) Mengorientasi peserta didik terhadap masalah, (2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) Membimbing peserta didik dalam penyelidikan secara individual atau kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil yang dilakukan peserta didik, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- 4) Materi macam-macam perlawanan merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas VI SD. Materi ini terdapat pada topik B “Macam-macam Perlawanan” yang didalamnya membahas mengenai perlawanan-perlawanan dari berbagai daerah yang dilakukan oleh bangsa Indonesia untuk mengusir penjajah, merefleksikan semangat perjuangan pahlawan serta meneladani perjuangan pahlawan yang diimplementasikan dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari.

- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan dua mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yakni mata Pelajaran IPA dan IPS. Terkhusus untuk muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk membekali peserta didik menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitudes*), nilai (*values*) serta keterampilan (*skills*) sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan dan memecahkan masalah yang dijumpai di kehidupan sehari-hari baik yang bersifat pribadi maupun sosial. Pada jenjang sekolah dasar, IPS memuat materi konsep ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi serta ekonomi.

