

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sumber daya alam dan keberagaman yang luas. Terdapatnya sumber daya alam yang melimpah dan adanya keberagaman di tengah kehidupan masyarakat maka pendidikan di Indonesia mengintegrasikannya sebagai subjek pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Sufiyanto, 2021). Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Darman, 2020). Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Mahadi, 2021).

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengintegrasikan mulai dari cabang pelajaran

sains, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum serta budaya (Nurohmah dkk., 2023). Keterpaduan dari cabang pelajaran tersebut menjadikan IPAS sebagai salah satu mata pelajaran wajib dibelajarkan untuk siswa sekolah dasar. Kurikulum merdeka menempatkan siswa kedalam beberapa fase yaitu fase A, Fase B dan fase C (Budiwati dkk., 2023). Pembelajaran IPS di SD memuat kajian sosial dipadukan dengan pembelajaran IPA SD memuat kajian ilmiah yang kemudian diakronim menjadi IPAS berada pada fase B. Dengan keterpaduan pembelajaran pada kurikulum merdeka tidak menghilangkan esensi pembelajaran IPS sebagai sebuah bidang ilmu yang bersifat kompleks karena memuat berbagai fenomena-fenomena sosial budaya yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran dengan menekankan pada pemahaman berbagai fenomena sosial budaya di masyarakat membantu siswa untuk bersosialisasi dengan kehidupan lingkungan masyarakat nantinya. Hal tersebut sejalan dengan tujuan utama dari pelaksanaan pembelajaran IPAS di SD yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Armidi, 2022).

Muatan sosial mata pelajaran IPAS yang menjadi fokus tujuan dalam pembelajaran yaitu siswa memiliki kemampuan dasar untuk bisa mandiri beradaptasi terhadap kehidupan sosial di masyarakat (Wulandari dkk., 2023). Sehingga dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar perkembangan kemandirian belajar siswa sangat penting diperhatikan oleh guru agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa yang beragam (Mamuaya, 2023). Hal tersebut menuntut

guru agar dapat melaksanakan pembelajaran yang inovatif dengan memperhatikan sumber daya yang bisa dijadikan alat bantu dalam pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik siswa. Dengan pembelajaran IPAS yang memperhatikan karakteristik siswa dalam belajar sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pemberdayaan siswa pada mata pelajaran IPAS dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk berekspresi dan mengemukakan pendapat (Ghimby, 2019). Dengan memberdayakan siswa untuk dapat belajar mandiri akan menimbulkan motivasi dan semangat belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka sendiri.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sering dianggap sebagai pengalaman belajar yang tidak nyaman, hal tersebut dikarenakan proses belajar IPAS terperangkap kepada proses menghafalnya tanpa dihadapkan proses kemandirian siswa dalam belajar sesuai dengan tujuan yang mereka inginkan sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif dari siswa dan belum mengembangkan proses belajar siswa secara mandiri (Fatahullah, 2016). Sejalan dengan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV di SD Negeri 6 Peguyangan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran IPAS terutama pada materi keberagaman budaya sulit untuk dikembangkan dengan inovatif karena sub-sub dari materi tersebut sangat luas dan memerlukan pendekatan serta sarana penunjang untuk dapat memberikan proses pembelajaran IPAS yang bermakna. Hal tersebut tentunya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS di SD, yang dimana

adanya tekanan untuk mengingat atau menghafal akan menghambat pengembangan ketrampilan siswa dalam belajar secara mandiri sesuai dengan tujuan yang mereka inginkan.

Pendidikan di sekolah dasar sering kali terjebak dalam paradigma yang hanya berfokus pada peran guru sebagai pemegang pengetahuan dan otoritas tunggal di kelas. Pendekatan ini cenderung mengabaikan potensi besar siswa untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Dalam konteks ini, siswa sering kali dianggap sebagai penerima pasif dari informasi yang disampaikan oleh guru, tanpa banyak kesempatan untuk mengembangkan diri siswa. Fokus yang terlalu berat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan juga dapat mengabaikan keberagaman kebutuhan belajar siswa, serta meminimalkan peran penting lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif. Sebagai hasilnya, siswa tidak mampu mencapai tujuan akademiknya melalui proses belajar dan memotivasi diri secara mandiri sesuai dengan kognitifnya. Sesuai dengan fakta yang ditemukan di lapangan pada saat observasi kegiatan pembelajaran IPAS di SD Negeri 6 Peguyangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran didominasi oleh guru dengan rendahnya keterlibatan atau keaktifan siswa dalam pembelajaran, guru cenderung masih menggunakan pembelajaran konvensional dan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak menggunakan alat peraga dan media inovatif, sehingga pembelajaran yang dilakukan masih bersifat teacher center. Hal tersebut menyebabkan siswa belum mampu menemukan konsep yang dibelajarkan secara mandiri sesuai dengan kognitifnya.

Untuk mengembangkan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan paradigma pendidikan sekarang, seorang guru harus melakukan perubahan dimana perubahan yang dimaksud adalah merubah pola pembelajaran tradisional (konvensional) yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Saleh dkk., 2024). Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran IPAS yang dapat menjembatani antara karakteristik siswa sekolah dasar dengan pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya yang memiliki karakteristik pembelajaran holistik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu pendekatan self instructional. Pendekatan self instructional adalah memberi siswa kebebasan untuk menentukan kecepatan belajar mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi lebih mendalam atau kembali ke bagian tertentu yang belum mereka pahami dengan baik (Limbong dkk, 2022). *Self instructional* berperan penting dalam pembelajaran karena membantu mengarahkan siswa pada kemandirian belajar, yakni mengatur jadwal belajar, menetapkan target belajar dan mencari informasi yang dibutuhkan secara mandiri. Di tingkat sekolah dasar, mengajarkan keterampilan seperti perencanaan waktu, pemantauan diri, dan pengaturan tujuan dapat membantu siswa membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran yang berkelanjutan. Selain itu, *self instructional* membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif, yang penting dalam memecahkan masalah dan menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Perencanaan pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru seperti halnya

merancang model apa yang digunakan, pendekatan apa yang dilakukan, serta media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran agar nantinya proses pembelajaran menjadi terarah, serta pencapaian pembelajaran bisa terpenuhi. Keterampilan guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan. Seperti yang kita ketahui, peran guru dalam proses pembelajaran adalah menjadi mediator dan fasilitator. Mediator dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa, misalnya saja menengahi atau memberikan jalan keluar atau solusi ketika diskusi tidak berjalan dengan baik. Mediator juga dapat diartikan sebagai penyedia media pembelajaran, guru dapat menentukan media pembelajaran mana yang tepat digunakan dalam pembelajaran (Selvina dkk., 2023). Sebagai fasilitator, guru wajib memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar misalnya dengan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang kondusif, serasi dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar mengajar berlangsung efektif dan optimal (Susanto dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara maupun sarana dalam berkomunikasi serta mengantarkan maksud pesan yang disampaikan yang bertujuan untuk membantu guru dalam pemberian materi atau pemahaman siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Media merupakan sebuah komponen yang penting untuk dikembangkan dalam sebuah pembelajaran. Guru-guru yang masih kurang dalam mengembangkan media

pembelajaran yang bervariasi dengan berbagai alasan. Hasil observasi dan wawancara pada tanggal 31 Mei 2024 di SD Negeri 6 Peguyangan menunjukkan bahwa semua guru kelas IV di SD tersebut kurang dalam mengembangkan media pembelajaran dengan beragam alasan seperti keterbatasan waktu, banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi dalam penerapan Kurikulum Merdeka, dan kesiapan dalam melakukan pembelajaran. Guru sering hanya melakukan pembelajaran sesuai dengan materi yang ada pada buku siswa. Padahal materi yang ada di dalam buku siswa terutama materi keberagaman budaya muatan IPAS masih sulit untuk bisa dipahami oleh siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh pernyataan siswa pada saat melakukan observasi di SD Negeri 6 Peguyangan bahwa siswa sulit mencerna materi keberagaman budaya pembelajaran IPAS karena harus menghafal begitu banyak sub keberagaman yang ada di Indonesia. Walaupun siswa fokus mempelajari mata pelajaran IPAS hanya dalam suatu pertemuan, namun perlunya juga pengembangan media dalam setiap pertemuan khususnya dalam materi keberagaman budaya.

Merujuk pada permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berintegrasi teknologi yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih nyata dan dapat mengorganisasikan proses belajar siswa. Media yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif yang diintegrasikan dengan *self instructional* serta teknologi *articulate Storyline*. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan interaksi aktif siswa di dalam proses belajar. Salah satu keuntungan utama media pembelajaran interaktif ini adalah

kemampuannya yang bisa menghadirkan informasi pembelajaran dalam berbagai bentuk visual dan multimedia (Utomo, 2023). Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat mengorganisasikan proses belajar siswa melalui pendekatan *self instructional*. *Articulate Storyline* merupakan sebuah *platform* yang memungkinkan tenaga pendidik untuk membuat materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan audio, video, gambar, animasi, dan elemen interaktif lainnya (Rusmin Husain & Ditya Ibrahim, 2021). Pemanfaatan platform *articulate Storyline* yang dapat membuat media pembelajaran yang terdiri dari beberapa slide atau bab, dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti navigasi, *quiz* interaktif, dan gambar yang dapat dizoom memungkinkan penyesuaian yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Guru kelas IV di SD Negeri 6 Peguyangan memiliki minat yang cukup tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *self instructional* pada muatan IPAS. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penyebaran kuesioner pada tanggal 31 Mei 2024 di SD Negeri 6 Peguyangan. Dari 2 orang guru kelas IV di SD Negeri 6 Peguyangan sebanyak 100% guru menyatakan sangat setuju jika materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran IPAS pada buku siswa dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *self instructional*. Pengembangan ini sangat relevan dilaksanakan dikarenakan sudah terdapat beberapa penelitian terkait yang mendapatkan hasil, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Irwan dkk., 2014) terkait tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Self Instructional* untuk meningkatkan

prestasi belajar mata pelajaran seni budaya. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *self instructional* yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 6 Peguyangan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas adapun permasalahan yang muncul yakni:

1. Pembelajaran IPAS yang masih terperangkap pada proses pembelajaran menghafal oleh siswa karena pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya sangat luas.
2. Guru masih menggunakan pendekatan *teacher center* dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budaya.
3. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS sehingga pembelajaran kurang menarik dan inovatif.
4. Pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya dalam buku siswa masih perlu dikembangkan melalui sebuah media pembelajaran interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa.
5. Tidak adanya media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan pendekatan *self instructional* pada materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 6 Peguyangan dikarenakan guru lebih mengandalkan buku ajar dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatas Masalah

Pembatasan masalah dalam melakukan penelitian wajib dilakukan, agar nantinya dapat menghindari perluasan ruang lingkup yang dikaji dan mampu menghasilkan hasil yang optimal. Adapun penelitian ini hanya terbatas pada masalah belum dikembangkannya media pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD. Berdasarkan pemaparan tersebut, dengan penelitian ini terdapat pembatasan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Media Pembelajaran Interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 6 Peguyangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun dari Media Pembelajaran Interaktif “SIBUDAYA” (Keragaman Budaya) Berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 6 Peguyangan?
- 2) Bagaimanakah Kelayakan dari Media Pembelajaran Interaktif “SIBUDAYA”(Keragaman Budaya) Berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 6 Peguyangan?
- 3) Bagaimanakah Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif “SIBUDAYA” (Keragaman Budaya) Berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 6 Peguyangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun dari Media Pembelajaran Interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran Interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Self Instructional* pada Muatan IPAS Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yang telah diuraikan, maka manfaat dari hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *self instructional* pada materi keberagaman budaya muatan IPAS kelas IV SD. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta memperkaya bahan bacaan mengenai pengembangan media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. **Bagi Siswa**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *self instructional* diharapkan dapat membantu siswa agar dapat memahami konsep materi keberagaman budaya dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

b. **Bagi Guru**

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis *self instructional* pada materi keberagaman budaya dan diharapkan guru dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran interaktif berbasis *self instructional* pada topik materi lain.

c. **Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif perbaikan kualitas mengenai perancangan proses pembelajaran menggunakan media interaktif pada masa yang akan datang.

d. **Bagi Peneliti Lain**

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan baru dan berguna untuk peneliti lain terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *self instructional* pada materi keberagaman budaya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian lebih mendalam mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *self instructional*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk yang akan dihasilkan nantinya yaitu media pembelajaran interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *self instructional* pada muatan IPAS kelas IV SD. Media interaktif berbasis *self instructional* pada materi keberagaman budaya ini merupakan Sebuah media pembelajaran interaktif berbantuan articulate storyline 3 yang didalamnya terdapat penyederhanaan materi keberagaman budaya dan membantu siswa untuk mampu mengembangkan kemandirian belajar siswa dengan pendekatan self instructional. Media interaktif ini memiliki fungsi sebagai media yang mendukung dan membantu guru dalam proses pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan media interaktif berbasis *self instructional* ini dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *self instructional* pada muatan IPAS Kelas IV SD, yang mana hasil akhirnya berbentuk link/HTML.
- 2) Media interaktif SIBUDAYA berbasis *self instructional* bisa diakses melalui PC/laptop, web browser, tablet, maupun *smartphone* dengan berbantuan jaringan internet.
- 3) Media interaktif SIBUDAYA berbasis *self instructional* dikembangkan dengan bantuan aplikasi articulate storyline 3. *Articulate storyline 3* bermanfaat dalam memudahkan penggunaannya serta dalam aplikasi tersebut para penggunanya

dapat menyisipkan gambar, animasi, video, teks, grafik, serta audio sehingga media interaktif yang dihasilkan menjadi lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

4) Adapun spesifikasi tampilan dari produk media interaktif SIBUDAYA berbasis *self instructional* ini, yaitu.

a. Tampilan Awal

Pada tampilan awal bagian produk akan menampilkan beberapa elemen seperti logo, gambar yang terkait materi yang akan dibahas serta tombol mulai.

b. Tampilan menu

Pada tampilan menu produk ini akan menampilkan beberapa menu seperti menu informasi, petunjuk penggunaan aplikasi, tujuan pembelajaran, materi, game berupa quis soal evaluasi, serta profil pengembang.

c. Tampilan Akhir

Pada tampilan akhir pada produk ini akan menampilkan menu untuk keluar atau mengakhiri pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut media pembelajaran interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Self Instructional* dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami, dan mengelola materi karena

penyajianya yang interaktif serta menggunakan pendekatan *Self Instructional*) jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. *self instructional* adalah memberi siswa kebebasan untuk menentukan kecepatan belajar mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi lebih mendalam atau kembali ke bagian tertentu yang belum mereka pahami dengan baik (Limbong dkk, 2022). *Self Instructional* berperan penting dalam pembelajaran karena membantu mengarahkan siswa pada kemandirian belajar, yakni mengatur jadwal belajar, menetapkan target belajar dan mencari informasi yang dibutuhkan secara mandiri. Di tingkat sekolah dasar, mengajarkan keterampilan seperti perencanaan waktu, pemantauan diri, dan pengaturan tujuan dapat membantu siswa membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran yang berkelanjutan. Selain itu, *self instructional* membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif, yang penting dalam memecahkan masalah serta menghadapi tantangan di dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga media pembelajaran interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *self instructional* sangat penting untuk dikembangkan karena media ini memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran bagi guru maupun siswa. Pentingnya pengembangan media pembelajaran ini juga didukung oleh hasil kuisioner di SD Negeri 6 Peguyangan yang menunjukkan guru kelas IV mengatakan sangat perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran IPAS.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran

interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *self instructional* pada muatan IPAS di kelas IV SD ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembang

Pengembangan media pembelajaran interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *self instructional* pada muatan IPAS di kelas IV SD dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

- a) Siswa kelas IV SD telah mampu mengontrol perilaku, memotivasi diri sendiri dan menggunakan kognitifnya dalam belajar.
 - b) Sebagian besar guru dan peserta didik kelas IV sudah mampu untuk mengoperasikan laptop atau *handphone*.
 - c) Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.
- Keterbatasan Pengembang.

1.9.2 Keterbatasan Pengembang

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif SIBUDAYA (Keragaman Budaya) berbasis *self instructional* pada materi keberagaman budaya di kelas IV SD adalah sebagai berikut:

- a) Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas IV SD Negeri 6 Peguyangan, sehingga media yang dikembangkan disesuaikan dengan kondisi lapangan.
- b) Pengembangan media ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi keberagaman budaya di kelas IV SD,

sehingga untuk mengembangkan pada materi lain memerlukan penyesuaian materi kembali.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang merupakan penghubung antara penelitian dasar dengan penelitian terapan atau diartikan sebagai langkah-langkah maupun proses dalam mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
2. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, dan kemauan peserta didik untuk belajar.
3. Media pembelajaran interaktif merupakan bentuk pengajaran yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi aktif antara siswa dan materi pelajaran.
4. *Self instructional* adalah pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran. Dengan memberikan kontrol penuh atas proses pembelajaran, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan cara mereka sendiri. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk belajar sepanjang hayat.

5. *Articulate storyline 3* merupakan aplikasi perangkat lunak yang hampir menyerupai aplikasi *Power Point* yang didalamnya sudah dilengkapi dengan berbagai macam fitur, kuis, dan tampilannya yang menarik.
6. IPAS merupakan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengintegrasikan mulai dari cabang pelajaran sains, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum serta budaya.

