BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah landasan fundamental bagi perkembangan kemajuan pada segala aspek kehidupan manusia. Di era abad ke-21, manusia kian dituntut untuk bergelut secara ramah dengan otomatisasi dikarenakan perubahan yang kian radikal di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Hingga dampaknya terasa dalam bidang pendidikan, wajah pendidikan dewasa ini kian diwarnai dengan nuansa teknologi. Teknologi diadopsi dalam dunia pendidikan untuk membantu proses pembelajaran. Selama ini teknologi yang dikembangkan sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memajukan pekerjaan, termasuk pendidikan (Manongga, 2021). Menurut Anngraeny (2020) pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karna materi yang disampaikan menarik perhatian siswa.

Pembelajaran abad 21 pada dasarnya memang diperuntukan untuk generasi abad 21, dengan tujuan salah satunya ialah agar generasi di abad 21 mampu mengikuti arus perkembangan teknologi terkini. Oleh karenanya pembelajaran berorientasi pada pengintegrasian teknologi sangat diutamakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran dengan basis digital. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadikan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam meningkatkan potensi dan pengetahuannya dengan berbagai sumber informasi yang didapatkan (Widianto, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital dalam hal akses informasi menjadi tidak terbatas, sehingga kesempatan dalam belajar menjadi semakin luas. Contoh salah satunya internet dapat menjadi potensi besar dalam mengembangkan pembelajaran dengan sistem *online* yang dapat memungkinkan siswa mengakses informasi secara fleksibel tanpa batas waktu dan tempat (Ariyani, 2021).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran dipergunakan sebagai sarana oleh guru dalam memberikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media dalam proses pemebelajaran merupakan hal yang membantu guru dalam proses pembelajaran (Ayurachmawati, Syaflin, & Prasrihamni, 2022). Menurut Audie (2019) penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut.

Pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sangat berperan efektif dalam menyampaikan pesan yang ada di dalam konten atau materi pembelajaran. Sitepu (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka) dan untuk mewadahi peningkatan proses serta hasil belajar siswa. Pembelajaran yang bermakna dapat tercipta ketika dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran, mendampingi siswa dalam mengeksplorasi gagasan serta buah pemikirannya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Selain itu, menciptakan suasana kelas yang didalamnya mampu membuat peserta didik terlibat aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran adalah tanggung jawab seorang guru.

Tercapainya tujuan pembelajaran yang bermakna tidak hanya dilihat dari pencapian kompetensi peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan saja. Tetapi pembentukan karakter adalah bagian dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik secara optimal. Wibowo & Koeswanti (2021) mengatakan bahwa pendidikan pada hakekatnya adalah pengembangan keterampilan, pengetahuan dan pembelajaran tentang hakikat manusia. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa prioritas utama diselenggarakannya pendidikan adalah untuk mengembangkan kompetensi pada aspek pengetahuan, keterampilan dan membentuk karakter peserta didik.

Dewasa ini pendidikan karakter kian di galakan lewat inovasi pendidikan karakter Profil Pelajar Pancasila yang mengandung nilai karakter yang berasas pada nilai-nilai Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan sebuah pembaruan pada

aspek pendidikan nasional guna memperbaiki pendidikan nasional dengan mengedepankan pendidikan karakter (Juraidah & Hartoyo, 2022). Untuk menghadapi pesatnya laju perkembangan teknologi, perubahan yang terjadi di masyarakat terkait kehidupan sosial dan budaya, perubahan lingkungan hidup, ketidaksesuaian lingkungan kerja dan pendidikan membuat Kemendikbud menggagas ide dengan menciptakan Profil Pelajar Pancasila untuk mengoptimalkan pendidikan karakter peserta didik di Indonesia. Profil Pelajar Pancasila juga merupakan salah satu Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020 - 2024 (Kahfi, 2022). Profil Pelajar Pancasila memiliki 6 dimensi yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif (Kemendikbud, 2022). Profil Pelajar Pancasila ini dapat dibangun melalui budaya satuan pendidikan, kegiatan ekstrakulikuler, pembelajaran intrakulikuler, dan projek penguatan Profil Pelajar Pancasila (Satria et al., 2022).

Salah satu dimensi profil pancasila yang dapat dibentuk adalah dimensi karakter mandiri, dalam hal ini yang dimaksud adalah karakter kemandirian belajar. Mandiri berarti tidak bergantung kepada orang lain, dapat melakukan sendiri dan bebas (Education et al., 2021). Pada hakikatnya kemandirian belajar (*self regulated learning*) merupakan kemampuan mengontrol perilaku diri sendiri terhadap suatu situasi tertentu (Suciono, 2021). Dalam pengertiannya yang lebih luas, kemandirian belajar mendeskripsikan sebuah proses di mana individu mengambil inisiatif sendiri, dengan atau tanpa bantuan orang lain, untuk mendiagnosis kebutuhan

belajar, memformulasikan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan menentukan pendekatan strategi belajar, dan melakukan evaluasi hasil belajar yang dicapai (Rapiadi, 2022).

Kemandirian belajar tidak hanya mencakup kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Namun, hal ini juga merujuk pada kemampuan individu untuk mengelola dan mengatur proses belajarnya secara mandiri, tanpa terlalu mengandalkan bantuan atau pengawasan eksternal. Ketika seorang siswa memiliki kemampuan belajar mandiri, hal tersebut mencakup tidak hanya keterampilan dalam mengatur waktu dan materi pembelajaran, tetapi juga motivasi internal yang kuat untuk meraih tujuan akademisnya (Irawan et al., 2024). Dalam konteks belajar, terlihat adanya fenomena peserta didik kurang mandiri dalam belajar, kebiasaan kurang baik yaitu tidak betah belajar lama, belajar hanya menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian (Tasaik & Tuasikal, 2018). Hal demikian menyebabkan siswa belum mampu mandiri dalam pembelajaran, padahal jika dilihat konsep belajar mandiri (*self-directed learning*) sebenarnya berakar dari konsep pendidikan orang dewasa. Namun demikian berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh para ahli seperti Garrison (1997), Schilleref (2001), dan Scheidet (2003) ternyata belajar mandiri juga cocok untuk semua tingkatan usia. Dengan kata lain, belajar mandiri sesuai jenjang sekolah baik untuk sekolah menengah maupun sekolah dasar dalam rangka meningkatkan prestasi dan kemampuan peserta didik.

Kemandirian belajar sangat penting dimiliki oleh peserta didik dan kemandirian belajar dapat ditumbuhkan sedari jenjang sekolah dasar. Menurut Amir et al., (2024) keterampilan utama abad ke-21 adalah kemandirian dalam belajar,

yang sangat penting untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, dan pengambilan keputusan secara mandiri. Dengan memberdayakan anak untuk mengambil kepemilikan atas pendidikannya sendiri, kemandirian belajar di tingkat sekolah dasar menjadi landasan bagi kemampuan tersebut (Nadia et al., 2023). Siswa yang diajar untuk belajar sendiri biasanya menunjukkan tingkat kepercayaan diri dan pembelajaran aktif yang lebih tinggi. Menurut penelitian, pembelajaran mandiri atau otonom juga meningkatkan kapasitas siswa dalam pengelolaan waktu dan sumber daya yang efektif, sebuah kemampuan penting dalam dunia yang serba cepat dan didorong oleh teknologi saat ini (Davy et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran muatan IPAS kemandirian menjadi salah satu tujuan yang harus dicapai peserta didik, karena sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam IPAS yakni pembentukan nilai-nilai luhur dan norma sosial sehingga membentuk peserta didik untuk tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab, disiplin, berani, kreatif dan inovatif (Aprilia et al., 2024). Penanaman karakter mandiri mendidik siswa agar mampu memaksimalkan potensi diri untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sosial (Intania & Sutama, 2020). Salah satu potensi peserta didik yang dipengaruhi oleh kemandirian belajar adalah ketercapaian daripada hasil belajar. Hasil belajar merupakan manifestasi dari keberhasilan dalam usaha yang menunjukkan ketekunan dan komitmen dalam proses pembelajaran (Asmawan et al., 2019). Bila dilihat dari aspek kognitif maka dengan belajar mandiri akan diperoleh pemahaman konsep pengetahuan yang tahan lama sehingga akan berpengaruh pada pencapaian akademik siswa yang baik. Hal tersebut dikarenakan siswa terbiasa menyelesaikan tugas yang diberikan dengan usahanya sendiri dan menggali sumber-sumber belajar yang ada (Mulyadi

& Syahid, 2020). Kemandirian belajar memiliki hubungan terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Nurdin (2022) terdapat pengaruh yang signifikan kemandirian belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Namun, pada kenyataannya kemandirian belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV di SD N 1 Baturiti, peserta didik belum sepenuhnya menunjukkan karakter kemandirian belajar dalam mengikuti pembelajaran IPAS materi sumber daya alam. Observasi dilakukan lewat wawancara kepada guru wali kelas IV dan pengisian angket kemandirian belajar pada peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Luh Putu Ani Lestisani, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 1 Baturiti pada tanggal 18 Juli 2024 diperoleh informasi bahwa jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV yaitu sebanyak 36 orang, dan diperoleh informasi dari wawancara bahwa sebanyak 83% atau 30 peserta peserta didik yang masih belum menunjukkan karakter kemandirian belajar saat mengikuti pembelajaran IPAS materi sumber daya alam. Beliau mengatakan bahwa rendahnya tingkat kemandirian belajar dapat dilihat dari adanya beberapa perilaku yang ditunjukan oleh peserta didik. Pertama cenderung menunggu instruksi atau petunjuk dari gurunya dalam memecahkan masalah yang sekiranya dapat diselesaikan secara mandiri, contohnya dalam mencari sumber untuk menjawab soal. Kedua siswa belum menunjukkan sikap percaya diri dalam belajar, dimana siswa kerap menanyakan kembali mengenai soal yang sebelumnya telah dijelaskan guru dan kebanyakan siswa lebih memilih meniru jawaban temannya karena merasa tidak yakin dengan jawabannya sendiri.

Untuk mengetahui data atau tingkat kemandirian peserta didik yang lebih akurat maka dilakukan pendataan melalui kuesioner atau angket. Merujuk pada

hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV menghasilkan data bahwa kemandirian belajar siswa masih harus ditingkatkan. Setelah dihitung didapatkan rata-rata persentase sebesar 56,50%. Jika merujuk pada klasifikasi kemandirian belajar menurut Ghassani (2023) maka besaran rata-rata persentase yang diperoleh tersebut tergolong kategori cukup baik, tetapi perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai tingkatan pada kategori baik. Data kemandirian belajar awal peserta didik dalam penelitian ini didasarkan pada hasil angket kemandirian belajar yang telah diisi peserta didik kelas IV SDN 1 Baturiti.

Guru sudah mencoba menerapkan beberapa cara untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, akan tetapi peserta didik belum mengalami perubahan peningkatan dalam kemandirian belajar. Setelah dikaji lebih lanjut ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat kemandirian belajar siswa, yakni guru masih belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran infovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar, selain itu beliau juga mengatakan tidak memiliki waktu yang luang dalam merancang media pembelajaran, sehingga tidak dapat mengembangkan media dalam bentuk digital. Bahkan, beliau mengatakan siswa kurang dapat belajar secara mandiri dikarenakan kurangnya akses terhadap sumber belajar yang relevan.

Rendahnya kemandirian belajar juga dipengaruhi oleh kebiasaan belajar yang kurang baik seperti menyontek (Anitasari et al., 2021). Sejalan dengan itu kurangnya inovasi guru dalam membawakan materi menyebabkan siswa menjadi pasif karena proses pembelajaran dinilai monoton dan kurang bermakna (Riyanto et al., 2019). Desain pembelajaran yang kurang tepat akan berpengaruh pada tingkat

kemandirian belajar siswa. Permasalahan tersebut jika tidak segera ditangani akan berdampak buruk terhadap proses pembelajaran.

Berkenaan dengan permasalahan yang ditemukan, dalam kegiatan mengajar guru membutuhkan media dalam menunjang pembelajaran pada muatan IPAS materi sumber daya alam. Solusi media yang ditawarkan adalah dengan menggunakan multimedia interaktif. Secara sederhana multimedia dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya terdapat satu unsur, melainkan lebih dari satu. Cakupan mulitmedia interaktif mampu mengakomodasi konten pembelajaran secara lengkap, dari materi hingga evaluasi. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi (Amanullah, 2020). Multimedia juga mampu mengembangkan kompotensi peserta didik pada aspek teknologi, karena media ini bersifat digital.

Penggunaan multimedia interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak dalam materi, karena multimedia mencakup konten pembelajaran yang kompleks. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat melatih kemandirian peserta didik, peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus disertai peran seorang guru, peserta didik dapat berinteraksi dengan media seperti hanya berinteraksi dengan guru, media semacam ini disebut media interaktif (Ayu & Ndori, 2023). Multimedia dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, sehingga berdampak pada inisiatif untuk mandiri dalam belajar (Waruwu & Sitinjak, 2022). Dengan meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar akan membuat mereka menjadi

lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Perhatian tersebut membuat otak memproses pemilihan informasi dari media (Khotimah, Supena, & Hidayat, 2019), sehingga menstimulasi konfrontasi kognitif siswa dalam berpikir kritis, berimajinasi, berkreativitas (Habib, Astra, & Utomo, 2020). Jadi, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara positif terhadap peningkatan antusias dan fokus siswa yang memiliki dampak pada keinginan atau inisiatif untuk belajar secara mandiri.

Untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar yang sejalan dengan penanaman salah satu dimensi profil pelajar pancasila, yakni dimensi mandiri, dapat diwujudkan kedalam media pembelajaran, yakni dengan menambahkan basis pada multimedia interaktif. Basis multimedia yang tepat digunakan untuk mengembangkan karakter mandiri adalah *website*. Dengan memanfaatkan gawai yang dimiliki peserta didik, peserta didik dapat secara leluasa dalam belajar materi sumber daya alam dengan mengakses *link* yang dikirimkan, dan peserta didik dapat belajar dalam *website*. *Website* adalah laman atau lokasi di internet yang dapat menyimpan informasi dan menampilkannya agar dapat diakses secara *online*. Menurut pendapat Suhartanto dalam Subarisman (2018), *website* adalah sebuah *platform* yang berisi dokumen yang berbentuk, teks, gambar, suara ataupun video, yang ditampung dalam sebuah wadah untuk memudahkan seseorang mendapatkan informasi tertentu di dalamnya. Multimedia berbasis *website* dapat memenuhi kebutuhan akan materi-materi, video, teks, gambar serta komponen yang memungkinkan terciptanya pembelajaran di kelas yang interaktif. Multimedia interaktif berbasis *website* dengan menggunakan internet dalam proses penggunaannya adalah bentuk pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guru

dalam mengikuti arus zaman teknologi. Penggunaan internet dapat menstimulasi guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat diakses oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja (Muhaimin, Habibi, Mukminin, Sudagar, Pratama, & Wahyuni, 2019).

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada fokus peningkatan *learner autonomy* (kemandirian belajar), yang umumnya menjadi fokus di jenjang pendidikan menengah dan tinggi. Penelitian ini mengusulkan bahwa kemandirian belajar dapat mulai ditumbuhkan sejak dini melalui teknologi interaktif, sebuah pendekatan yang masih jarang diterapkan secara sistematis di tingkat SD. Selain itu multimedia interaktif ini juga dibasiskan dengan *website* sehingga memiliki nilai dalam kemudahan akses. Dengan demikian, penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website* pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam sehingga berpengaruh pada kemandirian belajar peserta didik.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini dipergunakan karena dalam tahap-tahap perancangan terdapat langkah revisi dan evaluasi pada setiap langkah-langkah, sehingga produk yang dihasilkan mempunyai tingkat kevalidan yang tinggi. Selain itu, Model pengembangan ini digunakan dalam upaya untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti buku ajar, modul pembelajaran, multimedia, dan sebagainya (Tegeh dan Sudatha, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan model ADDIE dalam pengembangan ini relevan untuk diterapkan. Berkaitan dengan perihal tersebut maka disusun penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Pada Muatan IPAS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SDN 1 Baturiti.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1) Adanya keterbatasan waktu bagi guru dalam merancang media pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran siswa kurang menggunakan media pembelajaran.
2) Adanya keterbatasan bagi guru dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran infovatif dan kreatif.
3) Adanya keterbatasan akses sumber belajar yang relevan, sehingga kurangnya inisiatif siswa dalam belajar secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini, diperlukan adanya pembatasan masalah, agar permasalahan inti dalam peneletian ini dapat terfokus sehingga dapat diselesaikan secara maksimal. Masalah yang difokuskan yakni, adanya keterbatasan akses sumber belajar yang relevan, sehingga kurangnya inisiatif siswa dalam belajar secara mandiri. Upaya yang diterapkan dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPAS materi sumber daya alam kelas IV SDN 1 Baturiti.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat dirumuskan beberapa permalasahan yang menjadi dasar pada penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPAS materi sumber daya alam kelas IV SDN 1 Baturiti?
2) Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPAS materi sumber daya alam ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba praktisi, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil kelas IV SDN 1 Baturiti?
3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemandirian belajar muatan IPAS materi sumber daya alam kelas IV SDN 1 Baturiti?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan rumusan masalah penelitian tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1) Untuk menguraikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPAS materi sumber daya alam kelas IV SDN 1 Baturiti.
2) Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPAS materi sumber daya alam ditinjau dari isi pembelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji praktisi, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil kelas IV SDN 1 Baturiti.

3) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPAS materi sumber daya alam kelas IV SDN 1 Baturiti.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil kegiatan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Adapun manfaat secara teoretis dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi pemikiran yang bertujuan untuk menambah wawasan terhadap ilmu dan teori pembelajaran dan cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya pada multimedia interaktif berbasis *website* sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1.6.2.1 Kepada Guru

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* dapat menjadi stimulus bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik serta relevan bagi kebutuhan belajar peserta didik.

1.6.2.2 Kepada Siswa

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* ini siswa mampu meningkaktan pemhaman siswa terhadap materi sumber daya alam

dengan baik serta mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Kepada Sekolah

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media dan sumber belajar yang relevan.

1.6.2.4 Kepada Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media dan sumber belajar yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 1 Baturiti. Media pembelejaran ini akan digunakan sebagai prasarana yang dapar membantu proses. Berikut rincian mengenai spesifikasi produk dari multimedia interaktif berbasis *website* yang dikembangkan.

1) Multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar adalah sebuah media interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik secara mandiri dalam mengakses sumber belajar dari web yang relevan serta membantu peserta didik dalam memahami materi sumber daya alam.

2) Multimedia interaktif ini dapat diakses dengan bantuan *smarthphone,* laptop, *chromebook*, dan komputer, sehingga akses dapat dilakukan tanpa terikat ruang dan waktu. Selain itu dapat meningkatkan kompotensi adaptasi teknologi peserta didik dalam belajar.
3) Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk mengakomodasi atau memfasilitasi kebutuhan peserta didik untuk mencari sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan inisiatif dan memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi.
4) Bagian isi dari multimedia interaktif berbasis *website* ini terdapat menu utama, yakni petunjuk penggunaan media, materi, evaluasi, biodata pengembang, tombol keluar.
5) Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan program atau *software*, yaitu *Google Sites, Canva,* dan *Educaplay* dan *Google Form*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan produk berupa multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar agar peserta didik mempunyai keleluasaan dalam belajar secara mandiri sehingga kesempatan untuk belajar dapat tercapai optimal. Multimedia interaktif berbasis *website* ini juga dikemas secara menarik, sehingga menggugah antusias peserta didik untuk belajar materi sumber daya alam. Penerapan multimedia interaktif berbasis *website* ini menjadi sebuah solusi bagi guru dalam merancang pembelajarann yang bermakna bagi peserta didik. Dengan cakupan multimedia interaktif berbasis *website* ini yang mampu mengakomodasi materi hingga evaluasi akan memberikan manfaat terhadap

tercapainya tujuan pembelajaran, selain itu peserta didik mampu lebih mendalami materi sumber daya alam dengan belajar menggunakan multimedia interaktif. Disamping itu penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* ini dapat meningkatkan kompetensi peserta pada bidang teknologi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi serta keterbatasan dari penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam kelas IV SDN 1 Baturiti yakni sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

Adapun asumsi pada proses mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis *website* ini yaitu sebagai berikut.

1) Multimedia interaktif berbasis *website* ini mampu meningkatkan karakter kemandirian belajar peserta didik pada materi sumber daya alam muatan IPAS.
2) Peserta didik mampu memahami lebih cepat materi sumber daya alam dengan multimedia.
3) Multimedia dikemas dengan tema-tema kartun yang ramah dan dapat meningkatkan minat peserta didik, dan terdapat beberapa bagian dari multimedia yang memungkinkan peserta didik belajar sembari bermain.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* ini yakni sebagai berikut.

1) Multimedia interaktif berbasis *website* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Baturiti, sehingga produk ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Baturiti dan peserta didik di sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama.
2) Multimedia interaktif berbasis *website* ini hanya terbatas pada materi sumber daya alam muatan IPAS kelas IV sekolah dasar.
3) Pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* ini menggunakan model ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah menjelaskan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini agar tidak terjadinya kesalahpahaman sehingga tersepekati kesamaan pemaknaan. Berikut istilah-istilah yang penting dijelaskan pada penelitian ini, yakni:

1.10.1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitan yang dalam prosesnya berkonsentrasi pada pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sebelumnya telah ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yakni analisis (*analyze),* perancangan (*design)*, pengembangan (*development)*, implementasi (*implementation)*, dan evaluasi (*evaluation)* sebagai langkah untuk memperkuat kevalidan atau keefektifan produk yang dihasilkan, agar produk atau media yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

1.10.2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran digital yang terdiri dari gabungan elemen multimedia yang terdiri dari teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video yang dapat diakses dan dikontrol oleh pengguna lewat perangkat sepesrti smarthphone, laptop maupun komputer.

1.10.3. *Website*

Website adalah laman atau lokasi di internet yang dapat menyimpan informasi dan menampilkannya agar dapat diakses secara *online*. Laman *website* ini dapat di *share* dalam bentuk link untuk mengakses informasi yang termuat di dalamnya lewat perangkat yang mendukung. Penggunaan *website* bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk belajar secara leluasa tanpa terikat ruang dan waktu. Sehingga dapat meningkatkan karater mandiri belajar peserta didik.

1.10.4. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah suatu sikap seseorang atau individu ketika mengerjakan suatu hal tidak bergantung kepada orang lain, dengan kesadarannya sendiri dapat memahami kebutuhan belajarnya dan mampu bertanggung jawab atas aktivitas yang dilakukannya.

1.10.5. Muatan IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebuah terobosan dalam Kurikulum Merdeka yang memberikan representasi baru terhadap ilmu tentang dunia sekitar dengan mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu muatan pembelajaran.

1.10.6. Materi Sumber Daya Alam

Materi sumber daya alam adalah materi IPAS yang sudah dipelajari peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dalam materi ini siswa mempelajari tentang kekayaan alam di suatu tempat yang dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.