

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar (Darman, 2020). Belajar dapat diartikan sebagai proses yang dilaksanakan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Ariani dkk., 2022). Proses belajar berlangsung sepanjang hayat, sehingga membutuhkan layanan yang sesuai dengan kebutuhan individu dan difasilitasi oleh pendidik dalam suatu sistem pembelajaran (Rusman, 2017). Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran melibatkan penciptaan kegiatan belajar yang mengombinasikan berbagai unsur manusiawi, material, fasilitas, media, serta prosedur yang saling memengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran (Akhiruddin dkk., 2019). Unsur-unsur tersebut perlu diperhatikan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, yang berarti bahwa media berperan dalam menentukan jalannya kegiatan pembelajaran serta menjadi unsur yang sangat krusial dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Daniyati dkk., 2023). Media

pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa secara terencana, sehingga proses belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Secara didaktis psikologis, media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar karena media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Magdalena dkk., 2021). Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa khususnya yang berada pada jenjang sekolah dasar (SD) memerlukan media pembelajaran untuk mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan kognitifnya.

Perkembangan kognitif siswa SD menurut teori Jean Piaget berada pada tahap operasional konkret (Nainggolan & Daeli, 2021). Pada tahap ini, siswa sudah dapat berpikir secara logis terhadap hal-hal konkret yang dapat dirasakan secara langsung oleh indra siswa (Lay dkk., 2024). Teori tersebut memperkuat pandangan bahwa proses pembelajaran di SD harus menyediakan media pembelajaran untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Namun, realita di lapangan menunjukkan kondisi yang bertolak belakang. Berdasarkan observasi di SD Negeri 8 Kediri, ditemukan kesenjangan signifikan antara kebutuhan ideal media pembelajaran dengan praktik yang diterapkan di kelas, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keadaan tersebut tidak sesuai dengan hal yang diharapkan bahwa media pembelajaran senantiasa diterapkan secara optimal dalam pembelajaran IPAS. IPAS merupakan salah satu pelajaran yang banyak memuat peristiwa konkret yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Pembelajaran IPAS sering kali memuat

objek-objek yang tidak dapat dibawa dan dilihat secara langsung di dalam kelas, sehingga pembelajaran IPAS sangat memerlukan media pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang kelas (Kasputri dkk., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas V SD Negeri 8 Kediri menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di sekolah belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hal tersebut disebabkan karena masih sedikit tersedianya media pembelajaran IPAS yang memadai dan sesuai dengan karakteristik siswa di lingkungan sekolah. Proses pembelajaran IPAS lebih sering memanfaatkan buku paket dan LKS yang disediakan oleh sekolah. Guru menjelaskan bahwa buku IPAS yang disediakan oleh sekolah saat ini memiliki cakupan materi terbatas. Materi yang disajikan dalam buku tersebut cenderung bersifat ringkas dan kurang mendalam, sehingga belum mampu memenuhi kebutuhan siswa untuk memahami konsep-konsep IPAS secara menyeluruh, terutama pada topik-topik yang abstrak dan kompleks seperti sistem pencernaan manusia. Sekolah memiliki fasilitas elektronik seperti laptop dan proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS untuk menampilkan media digital, namun jumlah fasilitas tersebut masih sangat terbatas. Fasilitas tersebut tidak dapat digunakan secara bersamaan oleh semua kelas, sehingga sering kali fasilitas tersebut digunakan secara bergilir dengan tempo waktu yang tidak lama.

Keterbatasan fasilitas tersebut juga mengakibatkan proses pembelajaran IPAS hanya dapat menayangkan media pembelajaran video yang diperoleh melalui YouTube dan PowerPoint di depan kelas. Hal tersebut berpengaruh pada keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, yang mana siswa tidak dapat belajar berdasarkan preferensinya masing-masing. Tentunya temuan

tersebut berdampak langsung pada pemahaman siswa terkait materi IPAS yang berpengaruh pada hasil belajarnya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri yang sebagian besar belum dapat menuntaskan KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Adapun ringkasan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.1 Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 8 Kediri

No.	Nama Sekolah	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai KKTP		Siswa yang Belum Mencapai KKTP	
					Siswa	%	Siswa	%
1.	SDN 8 Kediri	V	70	18	6	33,3%	12	66,7%
	Jumlah			18	6	33,3%	12	66,7%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa hanya 6 dari 18 orang siswa yang mampu menuntaskan KKTP yang ditetapkan oleh sekolah, sisanya sebanyak 12 orang siswa belum dapat menuntaskan KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Selanjutnya, wali kelas V SD Negeri 8 Kediri memberi keterangan bahwa siswanya sangat tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran apabila secara langsung dan mandiri dapat berinteraksi dengan media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, tentu saja ketertarikan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran secara mandiri perlu dimanfaatkan untuk memfasilitasi siswa belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sesuai dengan gaya belajarnya adalah media pembelajaran interaktif (Limbong dkk., 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan media berbasis teknologi yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dalam menggunakan media dengan menekan tombol interaktif, membaca teks, menyaksikan video, mengamati gambar dan menjawab kuis (Musfirotun dkk., 2023). Media pembelajaran interaktif

menggabungkan keunggulan berbagai jenis media pembelajaran, seperti media visual, audio, dan video (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan komunikasi dua arah antara siswa dan materi ajar, sehingga mendorong peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Melalui interaksi timbal balik ini, siswa memperoleh kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024). Media pembelajaran interaktif mampu menyajikan informasi melalui berbagai format visual dan multimedia (Kristanti & Sujana, 2022). Penyajian visual dan konten multimedia yang beragam dapat mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang rumit dan kompleks dengan lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran (Utomo, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif sangat layak dikembangkan dan diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Kelayakan pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran telah dibuktikan melalui beberapa penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian oleh Aini dkk., (2021) memperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak dikembangkan dan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa saat media diterapkan dalam pembelajaran nyata di kelas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 33% setelah media interaktif diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Hasanah dkk., (2023) juga menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 4,25 oleh ahli materi, dan 4,29 oleh ahli media. Media pembelajaran dinilai sangat layak oleh guru dan siswa dalam pembelajaran dengan memperoleh nilai rata-rata

penilaian oleh guru sebesar 4,4, persentase penilaian oleh kelompok kecil siswa sebesar 87,87%, dan kelompok besar siswa sebesar 89,11%. Penelitian yang telah dilaksanakan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak diterapkan dalam berbagai situasi dan materi pembelajaran.

Salah satu materi pembelajaran IPAS yang sangat cocok dibelajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif adalah materi sistem pencernaan pada manusia. Materi sistem pencernaan pada manusia merupakan konsep materi yang membahas tentang proses sistem pencernaan, bagian-bagian sistem pencernaan beserta fungsinya (Syavira, 2021). Materi ini sangat penting dipahami oleh siswa karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pemahaman tentang proses pencernaan makanan dalam tubuh (Ayuni dkk., 2025). Dengan memahami sistem pencernaan, siswa dapat mengetahui bagaimana makanan dicerna dan nutrisinya diserap yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan. Materi sistem pencernaan pada manusia dapat dibelajarkan kepada siswa dengan mengajak siswa berpikir melalui pengetahuan sains dan melatih siswa melakukan pengamatan langsung, serta melibatkan proses membangun pengetahuan berupa fakta serta proses penemuan (Atikasari & Desstya, 2022).

Proses penemuan dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia menggunakan media pembelajaran interaktif perlu didukung oleh penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Metode yang tepat digunakan untuk mendukung proses penemuan tersebut adalah metode *study* kasus. Metode *study* kasus merupakan suatu metode dalam pembelajaran yang menggunakan kasus nyata sebagai bahan belajar yang didiskusikan bersama untuk menemukan solusi atau jalan keluar (Dewi dkk., 2023). Metode pembelajaran *study* kasus ini memberikan

kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan terkait persoalan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Rahmi dkk., 2022). Pembelajaran dengan metode ini memungkinkan siswa memiliki pemahaman konseptual yang kuat karena kasus yang diberikan bersifat kontekstual, sehingga siswa dapat mengonstruksi pengalaman yang dimilikinya dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri (Ibrahim, 2023). Dalam konteks pembelajaran sistem pencernaan manusia menggunakan media pembelajaran interaktif, metode *study* kasus dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui *study* kasus, siswa dihadapkan pada permasalahan nyata atau simulasi kasus berkaitan dengan sistem pencernaan manusia yang dapat disajikan lebih menarik oleh media pembelajaran interaktif dalam bentuk teks, video, dan gambar, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kontekstual.

Berdasarkan pemaparan di atas, tampak adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan. Idealnya, proses pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar perlu dilaksanakan dengan dukungan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual serta penerapan metode pembelajaran yang mendukung perkembangan aktif siswa sejalan dengan perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi dan metode *study* kasus diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Namun, kenyataannya di SD Negeri 8 Kediri, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan LKS, dengan keterbatasan media yang sesuai dan terbatasnya akses terhadap fasilitas digital. Keadaan tersebut juga diiringi minimnya penggunaan

metode pembelajaran yang sesuai. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan hasil belajar yang belum optimal, sebagaimana ditunjukkan oleh data bahwa hanya 33,3% siswa yang berhasil mencapai KKTP. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *study kasus* untuk menjawab kebutuhan belajar siswa secara lebih maksimal.

Penelitian ini akan mengembangkan media interaktif berbasis *study kasus* pada materi sistem pencernaan kelas V SD. Media interaktif berbasis *study kasus* dikembangkan dengan memadukan elemen multimedia berupa teks, gambar, audio, dan video, serta mengintegrasikan metode *study kasus* dengan menyajikan kasus yang harus dipecahkan oleh siswa. Media ini juga mengandung tombol interaktif yang dapat dikendalikan langsung oleh siswa. Media interaktif berbasis *study kasus* akan disebarluaskan menggunakan tautan, sehingga media dapat diakses oleh siswa dan guru melalui berbagai perangkat yang disediakan oleh sekolah dengan mudah, termasuk perangkat pribadi. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *study kasus* ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan proses pembelajaran di sekolah, mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan seluruh pemaparan di atas, maka penelitian ini berjudul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Study Kasus Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 8 Kediri*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri masih tergolong rendah.
- 2) Kurang tersedianya media pembelajaran di sekolah.
- 3) Media yang digunakan di dalam kelas kurang beragam dan hanya mengandalkan video *YouTube* dan *PowerPoint*.
- 4) Proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah.
- 5) Siswa merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran menggunakan media yang monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan poin utama yang akan dibahas agar nantinya tidak melenceng dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain itu, batasan masalah dapat menekankan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, peneliti ini berfokus pada penanganan masalah yaitu hasil belajar siswa terhadap Konsep Sistem Pencernaan di sekolah dasar, yang cenderung rendah di bawah KKTP serta media pembelajaran yang tergolong terbatas sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap konsep sistem pencernaan. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri.

- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri.
- 4) Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi sistem pencernaan melalui media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus, serta dapat di jadikan landasan teori dalam perkembangan pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti.

1. Bagi Peserta Didik

Media yang dikembangkan membantu siswa lebih mudah memahami proses dan fungsi sistem pencernaan melalui simulasi interaktif dan pemecahan kasus nyata. Siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan mampu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan hasil belajarnya secara signifikan.

2. Bagi Guru

Media interaktif berbasis *study* kasus yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan alat bantu mengajar yang inovatif dan efektif. Guru dapat menggunakannya untuk menjelaskan materi sistem pencernaan secara lebih konkret dan kontekstual, sekaligus meningkatkan interaktivitas dalam kelas. Guru juga dapat menyesuaikan *study* kasus dalam media dengan kondisi lokal atau topik lain yang relevan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS. Kepala sekolah juga dapat mengadopsi media ini sebagai bagian dari perangkat pembelajaran yang digunakan secara berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal untuk penelitian lanjutan, baik dalam hal pengembangan media dengan pendekatan serupa untuk materi atau jenjang pendidikan lainnya, maupun penelitian kuantitatif untuk menguji efektivitas media secara lebih luas dan mendalam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media interaktif berbasis *study* kasus pada tema sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang di hasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media interaktif berbasis *study* kasus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 2) Media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini akan mengombinasikan beberapa komponen yang meliputi gambar, video, audio, teks sesuai dengan materi yang diberikan.
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini memuat kasus, materi pembelajaran, dan kuis.
- 4) Media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini bisa di akses melalui komputer, *laptop*, dan *smartphone* dengan jaringan internet.
- 5) Media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini dikembangkan dengan bantuan *Canva*, *PowerPoint*, dan *iSpring Suite*.
- 6) Media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini akan disajikan berisikan salam, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, informasi pencipta, kasus, uraian materi, video, dan kuis.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Permasalahan yang didapatkan dari pengumpulan data yang sudah di lakukan di SD Negeri 8 Kediri yang menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam memahami sistem pencernaan yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sebabkan media pembelajaran yang masih tergolong terbatas maka dari itu siswa kesulitan dalam memvisualisasikan proses terjadinya sistem pencernaan, dari hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait konsep materi sistem pencernaan.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai hasil *study* pendahuluan terkait kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran di kelas. Selama ini, proses pembelajaran belum menggunakan jenis

media pembelajaran yang tepat dan menarik. Siswa merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran dengan media yang kurang inovatif. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

- 1) Guru dan siswa SD Negeri 8 Kediri sudah menguasai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru SD Negeri 8 Kediri sudah memiliki pengetahuan awal dan belum pernah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran.
- 3) Seluruh siswa SD Negeri 8 Kediri memiliki perangkat *smartphone* untuk menjalankan media secara mandiri.
- 4) SD Negeri 8 Kediri sudah memiliki akses internet yang stabil untuk mengakses media.
- 5) Seluruh siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri sudah bisa membaca

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini dikembangkan dengan hanya memanfaatkan *software* versi uji coba gratis.
- 2) Media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini hanya memuat pelajaran IPAS pada materi Sistem Pencernaan.
- 3) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini dikembangkan hanya berdasar pada karakteristik siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri, sehingga produk ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri atau siswa dengan karakteristik yang sama dengan siswa kelas V SD Negeri 8 Kediri.
- 4) Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus ini memerlukan akses internet untuk mengunduh menggunakan media.
- 5) Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *study* kasus hanya dilaksanakan di SD Negeri 8 Kediri untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang berkategori layak digunakan sesuai kebutuhan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi.
- 2) Media pembelajaran interaktif merupakan media menggunakan sarana atau berbagai alat fisik yang digunakan untuk memperlancar komunikasi antara

guru dengan peserta didik agar mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

- 3) Metode *study* kasus merupakan suatu metode dalam pembelajaran yang menggunakan kasus nyata sebagai bahan belajar yang didiskusikan bersama untuk menemukan solusi atau jalan keluar.
- 4) Materi sistem pencernaan merupakan konsep materi yang membahas tentang proses sistem pencernaan, bagian-bagian sistem pencernaan beserta fungsinya, serta penyakit pada sistem pencernaan.

