BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Peserta didik akan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik secara individu, masyarakat, bangsa dan negara yang tercantum dalam UU No.20/2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan bermutu merupakan pendidikan yang mampu menciptakan individu dengan lulusan yang memiliki kompetensi, baik itu kompetensi akademik maupun kompetensi kejuruan yang didasari oleh kompetensi personal dan sosial. Pada pembelajaran abad ke-21, pendidikan memiliki standar yang telah ditetapkan dengan mentaati pedoman dengan mengikuti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Pristiwanti dkk., 2022).

Era modern atau abad ke-21 merupakan sebuah abad yang ditandai dengan adanya perubahan yang fundamental dengan mengikuti perubahan zaman dari masa ke masa. Perubahan dan inovasi baru muncul hampir di segala sektor sehingga perkembangan teknologi yang semakin meningkat pesat ini dapat dimanfaatkan

atau diakses oleh semua kalangan masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) digitalisasi atau era digital merupakan sebuah proses pemberian atau pemakaian sistem digital dengan memanfaatkan kemudahan dari setiap aspeknya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan kebutuhan manusia semakin bertambah dan bervariasi. Teknologi saat ini telah memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dimana teknologi telah mengambil peran penting dalam mendukung berbagai jenis kegiatan baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Pendidikan berbasis teknologi dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar terus mengalami peningkatan. Penerapan teknologi membawa manfaat seperti memperkaya sumber belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui ilmu pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan secara luas (Candra Dewi dkk., 2023).

Perkembangan teknologi saat ini merupakan sebuah bukti yang menunjukkan bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman (Irianto & Febrianti, 2017). Pendidikan pada abad ke-21 merupakan pendidikan yang melakukan pembelajaran dengan berbasis *student centered* atau pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik, dimana peserta didik diberikan kebebasan dalam mencari dan memilih sumber belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Pada kegiatan pembelajaran juga di lengkapi dengan media penunjang pembelajaran yang dikemas secara inovatif sehingga kegiatan belajar mengajar tidak monoton dilaksanakan dengan metode menghafal seperti pendidikan di abad sebelumnya. Peserta didik dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat

memberikan pengalaman langsung yang bermakna sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran, guru menggunakan media penunjang pembelajaran yang bervariasi dan inovatif yang berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai salah satu strategi pembelajaran pada abad ke-21 (Rahmawati & Atmojo, 2021). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu mengikuti perkembangan zaman, hal ini karena pendidikan yang baik adalah pendidikan yang selalu berkembang dan berinovasi.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memupuk rasa keingintahuan terhadap hal ilmiah. Kesempatan inilah yang akan membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya untuk bisa bertanya dan memberikan pendapatnya kepada orang lain (Mayuni dkk., 2019). Tujuan dari pendidikan IPAS di sekolah dasar yaitu untuk menanamkan pengertian, minat serta penghargaan kepada peserta didik terhadap hal-hal ilmiah dan alam semesta. Pembelajaran IPAS menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung dengan mengembangkan kompetensi peserta didik supaya dapat memahami alam sekitar secara ilmiah (Agustian & Salsabila, 2021).

Pembelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi peserta didik dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Pembelajaran IPAS cukup sulit dipahami apabila hanya mengandalkan buku sebagai penunjang proses pembelajaran, sehingga diperlukanlah media pembelajaran sebagai perantara informasi yang mendukung dan memandu peserta didik untuk mempelajari fenomena alam, proses ilmiah, serta pemahaman terhadap alam di sekitar kita dengan lebih efektif dan mudah dipahami

(Yafa dkk., 2022). Pembelajaran IPAS diajarkan untuk mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya sekedar penguasaan keterampilan dan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja melainkan suatu proses penemuan melalui percobaan-percobaan dalam proses pembelajaran yang diajarkan (Lusidawaty dkk., 2020).

Pembelajaran IPAS yang idealis di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi peserta didik. Salah satu elemen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media penunjang pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara efektif. Media pembelajaran seperti video animasi, simulasi digital, atau multimedia interaktif mampu mengubah konsep yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami dengan melibatkan peserta didik secara langsung dengan media tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis serta kreativitasnya. Integrasi media pembelajaran juga membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, dimana peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif sesuai kebutuhan mereka (Jannah & Atmojo, 2022).

Namun pada kenyataannya penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar belum sepenuhnya diterapkan pada kegiatan pembelajaran terutama pada mata pembelajaran IPAS dimana pembelajaran masih berpatokan pada bahan ajar konvensional seperti buku dan gambar/poster membuat peserta didik cenderung bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta kurang memahami materi

secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Pekutatan, beliau menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar belum sepenuhnya terlaksanakan secara maksimal dan cenderung masih menggunakan media konvensional, seperti buku cetak dan gambar print, namun beliau menyampaikan beberapa kali sempat menayangkan video dari *youtube* yang berkaitan dengan materi yang tengah diajarkan. Guru merasa memiliki keterbatasan waktu yang dimiliki untuk dapat mengembangkan media pembelajaran digital khususnya pada mata pelajaran IPAS yang dapat menggunakan dua aksi sekaligus dalam kegiatan pembelajaran seperti game edukasi ataupun multimedia interaktif. Pembelajaran yang masih berpatokan pada media konvensional dan monoton menyebabkan peserta didik cenderung bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terlebih lagi pada materi yang masih bersifat abstrak, akibat dari rasa bosan yang kerap dirasakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran IPAS ini memicu adanya penurunan hasil belajar peserta didik pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif yang dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Tabel 1.1
Data Peserta Didik

No	Nama Sekolah	Kelas	CTP	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai CTP		Siswa yang belum mencapai CTP	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 1 Pekutatan	IV	65	11	6	54%	5	45%

Berdasarkan data hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Pekutatan kelas IV, terlihat bahwa dari 11 siswa, hanya 5 siswa (54%) yang berhasil mencapai Capaian Tujuan Pembelajaran (CTP) sebesar 65, sedangkan 6 siswa (45%) belum mampu

memenuhi Capaian Tujuan Pembelajaran (CTP). Rendahnya persentase siswa yang mencapai Capaian Tujuan Pembelajaran (CTP) menunjukkan adanya hambatan dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif.

Penerapan media penunjang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi menjadi pilihan tepat sehingga peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai konsep/materi yang diterima dan mampu menjelaskan kejadian yang berhubungan dengan konsep tersebut. Pemahaman anak tentang berbagai konsep yang sesuai dengan materi yang mereka pelajari akan membawa anak pada pembelajaran yang berdaya guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya. Hal ini juga sesuai dengan “teori kognitif tentang multimedia learning, dimana penyajian multimedia memiliki kemampuan untuk menghasilkan pembelajaran dan pemahaman yang lebih mendalam daripada penyajian pembelajaran yang disajikan hanya dalam satu format”(Mayer, 2009).

Multimedia interaktif merupakan bentuk penggabungan dari beberapa elemen yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga dapat digunakan dan diakses oleh pengguna melalui penggunaan program dari multimedia yang telah dibuat. Bentuk dari interaksi antara pengguna dan media yang dibuat yaitu melalui tombol navigasi yang dapat digunakan untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya ataupun sebaliknya (Nelawati & Saliman, 2021). Selaras dengan penelitian Ayurachmawati dkk., (2022) yang melakukan pengembangan multimedia interaktif pada materi IPA menyatakan bahwa penelitian yang dilakukannya valid. Multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan serta

mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif juga membantu peserta didik memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi meningkat dan lebih baik.

Materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dalam pembelajaran IPAS merupakan pemaparan materi yang memerlukan pemahaman konsep yang lebih mendalam terkait proses biologis yang melibatkan tahapan kompleks pada perkembangbiakan tumbuhan seperti proses penyerbukan, pembuahan, hingga pembentukan biji pada tumbuhan. Kegiatan ini akan sulit dipahami oleh peserta didik jika hanya menggunakan penjelasan verbal atau buku teks saja karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan imajinasi visual, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran digital seperti multimedia interaktif menjadi pilihan yang tepat apabila diterapkan dalam menunjang pembelajaran perkembangbiakan tumbuhan secara generatif ini. Multimedia interaktif dipercaya mampu untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik melalui beberapa pilihan konten yang terdapat didalam multimedia yang dikembangkan, sehingga peserta didik dapat memilih konten yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Berbeda dengan materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif, dimana proses pembelajaran pada materi ini dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek karena proses pembelajarannya lebih konkret dan mudah diamati. Proses seperti stek, cangkok, atau tunas bisa dilihat langsung pada tumbuhan di sekitar lingkungan peserta didik, sehingga memberikan pengalaman belajar yang autentik dan mampu mengembangkan keterampilan observasi, mencatat data, dan memahami proses dengan melibatkan panca indera secara langsung.

Penerapan multimedia interaktif memungkinkan penyajian materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami melalui animasi, simulasi, dan visualisasi interaktif yang dapat menunjukkan proses secara dinamis dan realistis. Pemilihan multimedia interaktif untuk materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif didasarkan pada beberapa keunggulan yang dimilikinya jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, seperti memungkinkan penyajian materi dengan animasi, video, dan simulasi dinamis yang mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyerbukan, pembuahan, dan penyebaran biji tersebut secara visual dan runtut. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas dari multimedia interaktif ini memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan belajar mereka, dapat melakukan pengulangan materi, dan melakukan eksplorasi lebih mendalam. Fitur interaktivitas, seperti kuis atau aktivitas berbasis permainan, juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau model fisik. Multimedia interaktif memberikan pengalaman yang lebih imersif dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara lebih efektif. Pendekatan yang diterapkan ini, memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga dapat menghubungkannya dengan aplikasi nyata melalui visualisasi yang menarik.

Adanya penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran IPAS mampu menciptakan suasana belajar yang baru didalam kelas dan mampu menghasilkan pembelajaran yang jauh lebih interaktif, efektif, efisien dan juga menyenangkan (Mussardo, 2019). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka digagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan

Multimedia Interaktif Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Generatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Pekutatan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar belum sepenuhnya diterapkan pada kegiatan pembelajaran terutama pada mata pembelajaran IPAS.
2. Pembelajaran yang masih berpatokan pada bahan ajar konvensional seperti buku dan gambar/poster.
3. Adanya keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
4. Peserta didik cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran terlebih lagi pada pembelajaran yang masih bersifat abstrak.
5. Adanya penurunan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, penelitian ini berpusat pada kemajuan media pembelajaran yang perlu mengikuti arus zaman. Selain itu, adanya keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam memanfaatkan teknologi

menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, kurang bermakna, kurang efektif, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media penunjang pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Generatif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi bahan kajian penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif pada siswa kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif pada siswa kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif pada siswa kelas IV di sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pekutatan?

1.5 Tujuan penelitian

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

1. Untuk menghasilkan bagaimana rancang bangun multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif pada siswa kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk menghasilkan validitas multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif pada siswa kelas IV di sekolah dasar.
3. Untuk menghasilkan tingkat kepraktisan multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif pada siswa kelas IV di sekolah dasar.
4. Untuk menghasilkan efektivitas multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa IV di SD Negeri 1 Pekutatan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan dapat memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan media pembelajaran

digital berbasis multimedia interaktif, serta memberikan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga dapat memberikan manfaat dari segi praktis. Manfaat praktis dari penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1) Bagi Peserta didik

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan IPTEK serta memberikan pengalaman belajar baru yang seru dan menyenangkan.

2). Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Guru mampu memvariasikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat membantu memberikan pengetahuan serta pemahaman tambahan kepada mahasiswa sebagai peneliti dan sebagai calon tenaga pendidik terkait pengembangan multimedia interaktif dan menjadikan bekal referensi tambahan penelitian serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk pendidikan lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk bahan ajar yaitu Multimedia Interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Pekutatan. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran digital yang berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut uraian secara singkat terkait spesifikasi produk multimedia interaktif ini.

1. Produk ini berupa multimedia interaktif pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pekutatan.
2. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai awal pembuatan desain media ini dan dibantu oleh aplikasi *contract 2* untuk animasi dan *sound* dalam multimedia interaktif. Dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan ini juga menggunakan bantuan beberapa konten AI seperti Bing.Ai, Toonly, Text-to-Speech, Vyond dan lain-lain yang didalamnya memuat teks materi, gambar, video pembelajaran, *quiz*.
3. Multimedia interaktif ini dapat diakses melalui link ataupun barcode yang kemudian dapat diakses pada *smartphone*, komputer, dan laptop yang tersambung jaringan internet.
4. Multimedia interaktif ini didesain ramah anak dengan menampilkan warna yang cerah dan dengan penyajian materi yang ringkas.
5. Multimedia interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaram IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif ini ditujukan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari pembuatan media ini nantinya diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif sehingga pesan yang tersampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Pentingnya pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1). Asumsi Pengembangan
 - a. Kebutuhan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pekutatan memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk memahami konsep IPA mengenai perkembangbiakan tumbuhan secara generatif. Peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi berbasis web.
 - b. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi, seperti ponsel, menjadi faktor penting dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis barcode dan link.

- c. Multimedia interaktif ini mampu meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif.
- d. Sekolah dan peserta didik memiliki perangkat yang memadai seperti *smartphone* atau laptop serta akses internet yang digunakan untuk mengakses media interaktif ini.

2). Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan multimedia interaktif ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar khususnya kelas IV mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif.
- b. Multimedia interaktif ini hanya dapat diakses menggunakan *smartphone*, komputer dan laptop yang tersambung dengan jaringan internet.
- c. Penyebaran produk multimedia interaktif ini hanya sebatas di SD Negeri 1 Pekutatan karena keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan.
- d. Untuk menjaga fokus peserta didik, multimedia ini hanya mencakup materi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif.
- e. Penelitian ini menggunakan jumlah subjek uji coba yang relatif kecil, yaitu 11 orang peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Pekutatan. Dengan subjek yang terbatas ini dapat mempengaruhi tingkat generalisasi temuan penelitian terhadap populasi yang lebih luas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah – istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan – batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran inovatif yang layak untuk dimanfaatkan dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dengan melalui tahap uji efektivitas sebelumnya (Tegeh & Kirna, 2013).
2. Multimedia Interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu media interaktif yang dapat digunakan dalam dua aksi sekaligus. Multimedia interaktif juga merupakan sebuah upaya penyampaian informasi dalam pembelajaran yang saling berperan aktif antara pengguna dengan program multimedia (Maulidiyah, 2020).
3. IPAS merupakan gabungan materi IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka diberi istilah IPAS singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” merupakan ilmu pengetahuan yang menjelaskan peristiwa alam, kebendaan dan keadaan makhluk hidup, cara berfikir dan memecahkan permasalahan secara sistematis dan terstruktur.
4. Perkembangbiakan tumbuhan secara generatif merupakan materi yang terdapat dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang terdapat dalam buku pegangan guru dan pegangan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
5. Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual, seperti presentasi, infografik, poster, dan media interaktif.