

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan utama bagi kehidupan manusia dan harus dipenuhi sepanjang hidup. Pendidikan sangat penting karena tanpanya tidak mungkin bagi umat manusia untuk berkembang dengan cara yang mereka harapkan untuk maju, sejahtera, dan bahagia. Salah satu metode transformasi pengetahuan adalah pendidikan, yang memungkinkan seseorang mengalami perubahan positif dalam pikiran dan tindakan (Muliastri et al., 2021). Pembelajaran abad ke-21 pendidikan dituntut selalu menyesuaikan perkembangan zaman agar bisa berinovasi pada setiap proses pembelajaran di sekolah. Teknologi di bidang pendidikan sangat bermanfaat dan mempermudah kegiatan belajar, sehingga guru dapat meningkatkan stimulus siswa untuk belajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus menguasai teknologi sepenuhnya untuk membantu keberhasilan pembelajaran di kelas. Di zaman ini, penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi sangat penting untuk menyampaikan materi pelajaran dan merangsang minat siswa dan keaktifan mereka.

Guru diharapkan dapat melibatkan siswa dalam setiap tahap pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, diperlukan media pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat langsung, dengan menekankan interaksi antar siswa, bukan hanya antara guru dan siswa (Habib et al., 2021). Hal ini sangat penting karena pembelajaran yang berpusat pada siswa mendorong inovasi dan membantu mereka mengembangkan pengetahuan secara mandiri melalui berbagai pengalaman belajar (Wiratama & Gede Margunayasa, 2021). Strategi pembelajaran semacam ini sejalan dengan paradigma pendidikan modern yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Ketika siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan bekerja sama, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, guru perlu merancang model pembelajaran yang memfasilitasi kolaborasi, dialog terbuka, serta penggunaan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep yang abstrak, serta menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Pembelajaran yang berkualitas harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta menggunakan contoh nyata dalam kehidupan mereka agar lebih bermakna (Widyasari & Haryanto, 2022). Salah satu contohnya dalam pembelajaran IPAS dengan topik perubahan wujud benda, di mana siswa didorong untuk berperan aktif sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat

membimbing siswa melalui kesempatan belajar yang autentik sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu dan sikap ilmiah mereka. Namun kenyataannya, materi IPAS di SD masih kurang menekankan pengalaman langsung, serta belum mendorong siswa untuk aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menerapkan pengetahuan. Selain itu, dalam pembelajaran perubahan wujud benda, banyak bahan di lingkungan sekitar yang dapat dijadikan contoh konkret, tetapi pembelajaran masih bergantung pada buku teks yang belum sepenuhnya memuat unsur kontekstual dari kehidupan sehari-hari (Chaniara & Pramesti, 2024)

Dalam pembelajaran interaktif, banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi jika tidak didukung oleh media yang memadai. Selain itu, guru yang kurang menguasai teknologi akan menghadapi tantangan lebih besar dalam menerapkan strategi pembelajaran interaktif. Tanpa media pembelajaran yang sesuai, proses pembelajaran dapat menjadi kurang efektif, mengingat penyampaian pesan dan isi materi akan lebih mudah dipahami jika didukung oleh media yang menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Tingkat hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran masih tergolong rendah, sehingga untuk meningkatkan pengetahuan mereka, diperlukan materi pembelajaran yang interaktif. Segala bentuk teknologi dan perangkat yang dapat berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran interaktif, dengan strategi yang memberikan umpan balik kepada pengguna agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa (Sakti et al., 2024). Media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar.

Penggunaan multimedia yang dirancang dengan tampilan menarik untuk menyampaikan informasi serta mencapai tujuan pembelajaran, disertai alat kontrol yang dapat dimanfaatkan pengguna, dikenal sebagai multimedia pembelajaran interaktif (Asih, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran interaktif menjadi aspek penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam proses pembelajaran, penting untuk melakukan penilaian atau pengukuran hasil belajar guna mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang diajarkan. Penilaian ini didasarkan pada kriteria atau standar tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan kebijakan dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), seorang siswa dianggap telah menguasai materi dengan baik apabila memperoleh nilai dengan rata-rata 86%, yang menunjukkan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar serta memerlukan pengayaan atau tantangan lebih lanjut (Kemendikbudristek, 2022).

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuisioner yang dilakukan di SD Negeri 4 Belok, khususnya pada muatan pelajaran IPAS dengan topik perubahan wujud benda, ditemukan beberapa kendala dalam proses belajar mengajar di kelas III yang dibimbing oleh wali kelas I Wayan Agus Suwastina, S.Pd. (1) Metode pembelajaran yang umum digunakan di kelas meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Namun, penerapan metode tersebut belum menunjukkan hasil yang optimal karena masih ada siswa yang kurang berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung. (2) Proses belajar mengajar masih didominasi oleh bahan ajar dalam bentuk cetak, dan pemanfaatan teknologi hanya terbatas pada penayangan video pembelajaran dari YouTube. (3)

Saat sesi tanya jawab, hanya sebagian kecil siswa yang aktif menyampaikan pendapat, sementara siswa lainnya cenderung pasif dan tidak mampu merespons atau memberikan solusi terhadap permasalahan yang diajukan. (4) Beberapa siswa juga terlihat kurang aktif dalam mengikuti diskusi kelompok. (5) Selain itu, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang inovatif atau kreatif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Berbagai permasalahan yang ditemukan menjadi hambatan bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang efektif, sehingga berdampak pada upaya mencetak generasi yang berkualitas dan meningkatkan mutu pendidikan. Permasalahan-permasalahan tersebut secara langsung memengaruhi kompetensi pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini tercermin dari hasil belajar siswa kelas III pada perubahan wujud benda yang menunjukkan rata-rata nilai sebesar 45,37 yang masih berada di bawah standar ketuntasan dan memerlukan program remedial pada bagian-bagian tertentu (Kemendikbudristek, 2022). Dari total 27 siswa terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik maupun cukup. Sebanyak 3 siswa berada pada kategori kurang, dan sebagian besar siswa yaitu 24 orang berada pada kategori sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui program remedial serta inovasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perbandingan antara harapan dan kenyataan di lapangan, terdapat kesenjangan yang cukup signifikan. Harapan peneliti adalah agar pembelajaran siswa di sekolah dapat berlangsung secara optimal dengan capaian nilai ketuntasan antara 86–100. Namun, kenyataannya rata-rata hasil belajar yang

diperoleh siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi perubahan wujud benda, hanya mencapai angka 45,37 yang menunjukkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan dan memerlukan program remedial pada bagian-bagian tertentu. Dengan demikian, terdapat selisih sebesar 40,63 dari standar nilai ketuntasan yang ditetapkan oleh Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. Kesenjangan ini terjadi karena rendahnya fokus siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan teknologi seperti multimedia pembelajaran belum pernah dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Perubahan Wujud Benda.

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Terdapat beberapa faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, antara lain: (1) minat belajar, yang memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran jika materi yang diajarkan tidak sesuai dengan minat siswa, maka mereka cenderung tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar; (2) bakat, yang memungkinkan siswa meraih prestasi dalam bidang tertentu sesuai potensi yang dimilikinya; dan (3) konsentrasi, yaitu kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian dan memahami materi dengan mengabaikan berbagai gangguan selama proses pembelajaran (Amanda dan Darwis, 2023). Sementara itu, faktor eksternal yang turut memengaruhi hasil belajar siswa antara lain berasal dari lingkungan sekolah. Salah satu penyebab utama adalah peran guru jika guru tidak menggunakan metode pembelajaran, kurikulum, media, dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa, maka hal tersebut dapat berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar mereka. Faktor

penyebab dari rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Belok yaitu kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi, dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Melihat berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, sudah seharusnya guru sebagai pendidik mampu merancang pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan agar hasil belajar siswa tidak terus berada pada tingkat yang rendah. Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi. Multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang tepat, karena dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, seperti perubahan wujud benda, sekaligus melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, video, animasi, kuis, dan audio dalam satu perangkat lunak yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi (Mustika et al., 2023). Siswa juga diberikan kebebasan untuk mengakses dan mengulang kembali informasi yang ditampilkan, terutama jika terdapat bagian materi yang belum mereka pahami, karena media ini dilengkapi dengan fitur kontrol yang dapat dioperasikan secara mandiri oleh pengguna (Arisanti et al., 2021). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi Perubahan Wujud Benda, karena media ini mampu mendukung berbagai gaya belajar yang dimiliki siswa. Multimedia interaktif dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga siswa dapat memahami

materi secara lebih optimal (Ambarita, 2020). Dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Perubahan Wujud Benda, multimedia interaktif juga berperan penting dalam mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui visualisasi yang menarik (Tabrani et al., 2021).

Multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *CLIS* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa membangun pemahaman konsep melalui proses berpikir ilmiah, berdasarkan pengalaman dan pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Dalam materi Perubahan Wujud Benda, media ini bertujuan untuk mengaitkan konsep sains dengan fenomena yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual, siswa lebih mudah memahami hubungan antara teori dan peristiwa nyata yang mereka alami. Pendekatan ini penting karena tidak hanya mendukung pemahaman konseptual, tetapi juga memperkuat retensi jangka panjang, sehingga materi dapat lebih mudah diingat dan diterapkan dalam situasi nyata. Materi Perubahan Wujud Benda pada muatan IPAS sangat sesuai diajarkan menggunakan multimedia interaktif berbasis model *CLIS*, karena mampu memvisualisasikan perubahan wujud benda seperti mencair, membeku, menguap, dan menyublim melalui simulasi yang menarik. Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui langkah-langkah pembelajaran *CLIS*, seperti eksplorasi gagasan awal, pengujian ide, dan refleksi, siswa didorong untuk berpikir kritis dan membangun sendiri pemahaman ilmiahnya. Penggunaan multimedia interaktif ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas III SD. Oleh karena itu,

pengembangan media ini sangat penting untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Multimedia yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa video animasi yang menyajikan situasi pembelajaran interaktif sesuai dengan materi perubahan wujud benda. Setiap video animasi menampilkan skenario permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan dikemas sesuai tahapan model pembelajaran *CLIS*. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih urutan pembelajaran yang ingin mereka eksplorasi terlebih dahulu. Di akhir setiap video, disediakan kuis interaktif yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan multimedia ini tidak mengharuskan setiap siswa memiliki perangkat belajar secara individu, karena aplikasi ini dapat digunakan secara berkelompok di kelas, sehingga lebih efisien dari segi waktu dan mudah diterapkan selama proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menyatakan multimedia interaktif dinilai layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran (Sartono et al., 2022). pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tergolong dalam kualifikasi sangat baik dan layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Penggunaan multimedia ini terbukti efektif dalam menarik minat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, yang pada akhirnya berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Dwiqi et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan penerapan model pembelajaran *Children Learning in Science (CLIS)* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model ini tidak hanya mendorong keterlibatan aktif, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan ilmiah, minat belajar,

dan pemahaman konsep secara mendalam (Darsanianti et al., 2024). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif yang dipadukan dengan model *Children Learning in Science (CLIS)* akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan praktis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini berfokus pada pentingnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna, khususnya pada materi perubahan wujud benda di kelas III Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga tidak mampu merangsang minat belajar siswa secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta masih ditemukannya miskonsepsi dalam memahami konsep-konsep IPA. Penggunaan multimedia interaktif menjadi solusi yang relevan karena dapat menyajikan materi secara visual, dinamis, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Namun, agar media tersebut tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif secara pedagogis, perlu dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat. Model *CLIS (Children Learning In Science)* menawarkan model yang sistematis untuk membantu siswa membangun dan merekonstruksi pemahamannya melalui tahap-tahap eksplorasi, konfrontasi konsep, restrukturisasi, dan penerapan. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *CLIS* menjadi suatu kebutuhan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dan hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan multimedia interaktif yang secara khusus disusun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *CLIS*. Selama ini, media pembelajaran interaktif yang digunakan di sekolah dasar umumnya hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tanpa mengarahkan siswa secara sistematis untuk memahami konsep secara mendalam. Dalam penelitian ini, multimedia interaktif yang dikembangkan tidak hanya menampilkan materi secara menarik, tetapi juga memuat tahapan pembelajaran yang dirancang untuk membimbing siswa dalam mengubah pemahaman awalnya menuju konsep ilmiah yang benar. Materi yang dipilih, yaitu perubahan wujud benda, merupakan topik yang cukup abstrak dan sering menimbulkan kesalahan konsep pada siswa. Dengan menggabungkan teknologi multimedia dan model pembelajaran yang konseptual dari model *CLIS*, penelitian ini menghadirkan model baru yang belum banyak dikembangkan dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, keberadaan media ini diharapkan mampu memberikan alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi guru dan siswa.

Meskipun telah banyak penelitian terkait pengembangan multimedia pembelajaran, penelitian ini memiliki keunggulan yang membedakannya. Pengembangan multimedia dalam penelitian ini mengacu pada model pembelajaran *Children Learning in Science (CLIS)*, yang menekankan pentingnya konstruksi konsep ilmiah oleh siswa melalui pengalaman belajar aktif. Materi dikemas dengan pendekatan kontekstual dan visualisasi menarik melalui video animasi, sehingga siswa dapat menghubungkan konsep perubahan wujud benda dengan fenomena nyata di sekitarnya. Penelitian ini mengusung

judul: "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *CLIS* Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas III SD".

1.2 Identifikasi Masalah

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

- (1) Hasil belajar siswa pada muatan IPAS kelas III SD No. 4 Belok menunjukkan kecenderungan yang masih rendah, khususnya pada materi Perubahan Wujud Benda.
- (2) Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak seperti buku pelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa adanya media digital interaktif.
- (3) Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi karena minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan menarik.
- (4) Belum tersedianya media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian terfokus pada hal-hal utama yang perlu dipecahkan guna memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini memusatkan perhatian pada permasalahan utama, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda serta belum adanya media pembelajaran interaktif berupa multimedia yang digunakan dalam

pembelajaran materi Perubahan Wujud Benda di kelas III SD Negeri 4 Belok. Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi juga disebabkan karena guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, serta terbatasnya penggunaan teknologi hanya sebatas penayangan video dari Youtube. Permasalahan pada poin 3, 4 dan 5 tidak diselesaikan pada penelitian ini. Oleh karena itu penelitian pengembangan ini difokuskan pada “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *CLIS* Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas III SD” Permasalahan pada poin 3, 4 dan 5.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas III?
- (2) Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas III?
- (3) Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas III?
- (4) Apakah multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* efektif pada mata pelajaran IPAS materi

Perubahan Wujud Benda terhadap hasil belajar untuk siswa kelas III SD Negeri 4 Belok?

1.5 Tujuan Penelitian

- (1) Untuk menghasilkan rancang bangun multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas III.
- (2) Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas III.
- (3) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas III.
- (4) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda di kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kedua aspek tersebut, sebagaimana dijelaskan di bawah ini:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif serta berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil pengembangan multimedia interaktif ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan kepada peneliti lain.

1) Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *CLIS* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep Perubahan Wujud Benda, dan membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar IPAS.

2) Bagi Guru

Multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *CLIS* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi Perubahan Wujud Benda secara visual dan terstruktur, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, aktif, dan efektif bagi siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam menetapkan kebijakan guna mengatasi berbagai kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran, serta mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti lain dalam memberikan dorongan serta referensi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan terperinci.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *CLIS* Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas III SD” adalah sebagai berikut:

- (1) Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang dibuat menggunakan platform desain Canva. Video ini berformat MP4 dan dapat diputar secara luring maupun daring melalui handphone dan laptop.
- (2) Materi Perubahan Wujud Benda disampaikan secara naratif dan visual melalui tokoh animasi anak-anak yang berdialog dalam cerita yang dekat dengan keseharian siswa, seperti contoh es batu mencair, lilin meleleh, atau air yang menguap.
- (3) Multimedia Interaktif dirancang menggunakan warna-warna cerah, transisi halus, serta ilustrasi karakter dan objek 2D yang sesuai dengan karakteristik dan psikologi anak kelas III SD. Tampilan visual dalam video animasi dirancang dengan warna cerah, gerakan halus, dan ilustrasi menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD.
- (4) Durasi keseluruhan video animasi adalah sekitar 5–10 menit, terbagi dalam beberapa bagian sesuai alur model *CLIS*.

- (5) Rasio tampilan video adalah 960 x 540 pixels (16:9), dengan kualitas HD (*High Definition*) agar tampilan tetap jelas pada berbagai perangkat.
- (6) Video dapat diakses dalam format offline melalui *flashdisk* atau *Google Drive*, dan juga dapat diputar dalam proyektor kelas. Guru juga bisa membagikan tautan *Google Drive* untuk akses pribadi siswa jika dibutuhkan.
- (7) Spesifikasi Tampilan Produk:
- a) Tampilan Awal: Memuat intro video animasi dengan visual karakter utama, judul materi, dan pengantar singkat.
 - b) Tampilan Menu: Berupa halaman awal video yang menampilkan navigasi menuju bagian video: pembukaan, eksplorasi, penjelasan, kuis, dan refleksi.
 - c) Tampilan Akhir: Menampilkan ucapan terima kasih, pesan motivasi untuk terus belajar, serta informasi penutup dari karakter dalam video.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *CLIS* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas III SD Negeri 4 Belok, terdapat beberapa asumsi dasar yang digunakan sebagai landasan, yaitu:

- (1) Materi Perubahan Wujud Benda yang dikembangkan dalam media sudah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di kelas III Sekolah Dasar dan relevan dengan capaian pembelajaran IPAS.

- (2) Siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital sederhana, seperti mengoperasikan laptop atau smartphone untuk menonton video pembelajaran, dengan atau tanpa pendampingan guru.
- (3) Media yang dikembangkan bersifat praktis, dapat diakses secara mudah melalui berbagai perangkat, dan dirancang dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar.
- (4) Proses pembelajaran akan lebih mudah dan bermakna karena media pembelajaran berbentuk video animasi dapat memperjelas konsep-konsep perubahan wujud benda yang abstrak melalui tampilan visual dan narasi yang sederhana.
- (5) Multimedia interaktif berbasis model *CLIS* yang dikembangkan ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa secara aktif.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *CLIS* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Multimedia interaktif yang dikembangkan berupa video animasi 2D edukatif yang hanya mencakup materi IPAS tentang Perubahan Wujud Benda yang diperuntukkan untuk siswa kelas III sekolah dasar, sehingga belum mencakup materi IPAS lainnya atau jenjang kelas yang berbeda.
- (2) Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Proses pengembangan dan isi media dirancang khusus berdasarkan karakteristik kognitif, bahasa, dan visual siswa kelas III SD, sehingga

penerapannya kurang tepat jika digunakan di luar konteks tersebut tanpa modifikasi

- (3) Media dikembangkan menggunakan platform Canva dan dibagikan dalam format video mp4, sehingga tidak memerlukan instalasi aplikasi khusus, namun akses tetap membutuhkan perangkat seperti laptop atau smartphone yang mendukung pemutaran video dengan kualitas HD.

1.9 Definisi istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci dalam penelitian ini, berikut disampaikan batasan istilah yang digunakan:

- (1) Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan fitur interaktif lainnya, yang memungkinkan pengguna terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- (2) Model pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* adalah pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi ide awal, pengujian ide melalui pengalaman langsung, dan refleksi terhadap pemahaman yang diperoleh.
- (3) Hasil belajar adalah capaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan.