BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini Kurikulum Merdeka dikenal sebagai kurikulum nasional yang sedang diberlakukan pada aktivitas belajar mengajar di Indonesia, menurut Bayu dkk. (2024) penerapan Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menggunakan asesmen dan evaluasi pembelajaran yang berdasar pada aktivitas yang diterapkan pada fase belajar mengajar di kelas, maka bisa berpotensi mendorong kenaikan pada kreativitas dan partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan kurikulum tersebut di jenjang pendidikan dasar, terdapat perbedaan dengan kurikulum sebelumnya, salah satu yang paling mencolok adalah digabungkannya mata pelajaran IPS dengan IPA menjadi IPAS. IPAS di sekolah dasar bertujuan memberi ilmu dasar berkaitan dengan aspek-aspek seperti kebudayaan, lingkungan sosial, perekonomian, sejarah Indonesia serta menumbuhkan nilai kebangsaan dan berpikir kritis melalui pembelajaran kontekstual (Siska dkk., 2021).

Agar pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi efektif, maka diperlukan adanya penyesuaian dengan tahap perkembangan kognitif para siswa, hal ini diperlukan karena perbedaan pada kemampuan para siswa dalam menerima berbagai informasi yang diberikan guru pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukan adanya penyesuaian antara karakteristik

perkembangan siswa secara umum dalam kegiatan pembelajaran dengan pemilihan metode pembelajaran, strategi pembelajaran maupun jenis media pembelajaran yang digunakan hal ini memiliki tujuan untuk membantu para siswa yang berada di kelas tersebut lebih mudah mempelajari isi dari materi yang diajarkan. Uraian tersebut didukung dengan pendapat yang disampaikan oleh Imanulhaq dan Ichsan (2022) yaitu adanya perbedaan pada karakteristik setiap tahap perkembangan kognitif siswa, maka seorang guru perlu menyesuaikan aspek-aspek pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti strategi pembelaajran dan perangkat pendukung kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar aktivitas belajar di kelas menjadi lebih efektif serta efisien.

Ayuningtyas dkk. (2024) menjelaskan bahwa Piaget membagi tahapan-tahapan perkembangan kognitif menjadi tahapan-tahapan yang berurutan pada kemajuan dalam pola pikir anak yang berkaitan dengan perkembangan saraf dan bertambahnya pengalaman seseorang. Menurut Sanjaya dkk. (2024), perkembangan kognitif ini sendiri dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu tahap sensorimotor pada rentang usia 0-2 tahun, dilanjutkan dengan tahap pra operasional pada rentang usia 2-7 tahun, lalu tahap operasional konkret usia 7-11 tahun, serta tahapan operasional formal pada usia usia 12 sampai dewasa. Dalam teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dalam Susanto dkk. (2024) menyebutkan siswa di kelas 4 yang didominasi oleh anak usia 9-10 tahun tergolong ke dalam tahapan yang disebut dengan istilah tahapan operasional konkret. Pada tahapan operasional konkret ini, siswa di kelas IV telah mampu

berpikir secara logis sehingga dalam tahap ini, kemampuan berpikir siswa di kelas IV umumnya seperti telah mampu dalam mengolah informasi atau materi dengan objek yang bisa diamati secara konkret.

Tetapi pada fase operasional konkret tersebut, anak-anak cenderung belum sepenuhnya mampu atau mengalami kesulitan dalam menerima informasi dari materi-materi yang tidak dapat diamati langsung oleh siswa di kelas IV (abstrak), pada materi yang abstrak ini para siswa akan harus mengolah materi yang hanya dapat dibayangkan saja tanpa objek nyata. Pernyataan serupa disampaikan oleh Imanulhaq dan Ichsan (2022) bahwa Kemampuan berpikir anak pada tahap operasional konkret masih berorientasi terhadap hal-hal atau kejadian yang dapat dikenali siswa dari pengamatan secara langsung, oleh karena itu siswa cenderung dapat lebih leluasa dalam mempelajari informasi-informasi dengan representasi nyata, sedangkan konsep abstrak menjadi lebih sukar untuk dimengerti oleh para siswa sebab objek yang dibahas dalam pembelaajran tidak dapat diamati secara langsung oleh mereka.

Temuan-temuan yang didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia sebagai narasumber menunjukkan bahwa materi Kerajaan Hindu di Indonesia menjadi salah satu topik pembelajaran yang bersifat abstrak serta relatif sukar untuk dipelajari oleh para siswa-siswa di kelas itu, menurut Hafizh dan Kusno (2025) materi abstrak merupakan materi yang menuntut para siswa untuk dapat menerima dan mengolah konsep atau materi melalui proses berpikir dengan membayangkan objek atau peristiwa dan kondisi yang tidak dapat diamati langsung oleh siswa

pada kegiatan pembelajaran. Materi kerajaan Hindu di Indonesia ini dianggap sebagai salah satu materi yang abstrak karena pada materi tersebut mengandung informasi-informasi abstrak yang tidak bisa dipelajari melalui pengamatan secara langsung oleh siswa, seperti letak kerajaan, tokoh-tokoh, peninggalan masing-masing kerajaan, serta kejadian yang terjadi pada masa lampau.

Rendahnya hasil belajar siswa terkait topik kerajaan Hindu yang permah berkembang di wilayah Indonesia tersebut dapat diamati melalui hasil tes yang diberikan dengan format tes pilihan ganda dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran atau KKTP sebesar 75. Melalui hasil dari tes pilihan tersebut, diketahui bahwa 11 atau 55% dari 20 siswa di kelas IV tersebut telah mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa atau 45% lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan. Menurut narasumber, kondisi tersebut dapat terjadi karena siswa di kelas IV ini mengalami kesulitan dalam membedakan berbagai nama kerajaan, tokoh, peninggalan sejarah, serta persebaran wilayah kerajaan Hindu di Indonesia. Data rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia tersebut disajikan dalam tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1

Hasil Belajar Siswa

Nama Sekolah	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Siswa yang Sudah Mencapai KKTP		Siswa yang belum mencapai KKTP	
				siswa	%	siswa	%
SD Negeri 3 Padangbulia	IV (Empat)	75	20	11	55%	9	45%

Berdasarkan hasil wawancara juga ditemukan faktor lain yang juga berperan dalam rendahnya hasil belajar siswa pada pembahasan topik tersebut adalah penggunaan buku paket sebagai sumber media utama dengan metode ceramah, hal ini sesuai dengan pernyataan Widyandari dkk. dalam Susiani, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa beberapa permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran di jenjang sekolah dasar didasari dengan pemilihan metode ceramah yang lebih dominan ditambah dengan ketiadaan media pembelajaran atau alat peraga sehingga mempengaruhi partisipasi siswa dan cenderung bisa menjadi salah satu aspek yang turu berkontribusi sebagai satu dari sekian penyebab capaian hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar siswa yang rendah bisa berkaitan pada tahap memilah berbagai model serta media ajar yang kurang sesuai atau tidak sesuai (Prasanti dkk., 2023).

Selain itu, menurut keterangan narasumber penggunaan buku sebagai media pembelajaran utama bisa menjadi faktor penghambat dikarenakan pembelajaran akan didominasi oleh kegiatan mendengarkan dan menghafal materi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang interaktif bagi siswa. Buku teks yang selama ini digunakan sebagai media pembelajaran belum dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan dan kebutuhan siswa di jenjang pendidikan dasar, yang membuat pembelajaran menjadi monoton, kurang memiliki hal yang dapat menarik minat siswa terhadap media, serta belum bisa memberikan dukungan kepada para siswa mengolah informasi yang didapatkan dari materi yang bersifat abstrak secara maksimal, maka dibutuhkan media pembelajaran yang

efektif dalam menghadirkan kegiatan belajar menjadi semakin inovatif serta memungkinkan kegaitan belajar mengajar yang mampu melibakan partisipasi aktif siswa (Karin dkk., 2025).

Upaya yang dapat dilakukan untuk menindaklanjuti permasalahan yang terdapat pada materi tersebut adalah dengan pengembangan suatu media pembelajaran yang mampu membantu dalam penyajian materi kerajaan Hindu di Indonesia yang abstrak tersebut dengan lebih menarik dan konkret serta telah sesuai dengan karakteristik dari siswa di kelas IV tersebut. Pemilihan media dan model pembelajaran menjadi pembelajaran, media dan model yang sesuai dapat membantu mempermudah penyampaian informasi, meingkatkan motivasi, serta mendorong perkembangan kemampuan kognitif (Bayu dkk., 2025).

Dalam tkerangka konseptual pada *multimedia learning* yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer, kegiatan belajar dapat berlangsung dengan lebih optimal apabila penyajian informasi-informasi dalam suatu topik pembelajaran melalui perpaduan antara kata dan objek visual, sejalan dengan teori tersebut Wulandari dkk. (2022) menjelaskan bahwa multimedia interaktif memadukan sejumlah elemen kedalam sebuah media, seperti berupa tulisan, suara, gambar, video, dan animasi, dengan begitu akan membuat penyampaian informasi menjadi lebih menarik perhatian siswa dan efektif. Kombinasi dari berbagai unsur tersebut dalam satu media pembelajaran dirancang agar mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada sisa untuk melakukan interakksi baik dengan

guru maupun teman-temannya dalam kelas sehingga sisa menjadi lebih aktif dan mendoorng minat siswa terhadap topik yang sedang dibahas, memudahkan para siswa pada saat menelaah materi, serta meningkatkan hasil belajar pada topik kerajaan Hindu di Indonesia.

Karin dkk. (2025) menyatakan penerapan media atau multimedia pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan aktivitas kognitif siswa, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan demikian, materi kerajaan Hindu di Indonesia bisa ditampilkan dengan tampilan yang lebih mudah dipahami, sehingga akan membantu siswa dalam mempelajari isi materi secara optimal, sekaligus meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar.

Salah satu pilihan media pembelajaran dengan konsep multimedia yang memiliki potensi yang cukup menarik untuk dikembangkan dengan tujuan memenuhi kebutuhan siswa di kelas IV tersebut adalah peta digital interaktif, media ini memungkinkan siswa mempelajari persebaran Kerajaan Hindu di Indonesia secara langsung melalui peta yang dapat diakses secara interaktif, yang dapat menampilkan informasi mengenai tokoh, peninggalan, dan perkembangan setiap kerajaan pada format teks, gambar, suara, animasi dalam satu video pembelajaran untuk masing-masing kerajaan Hindu yang dibahas. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan fitur kuis berbasis kelompok yang bisa difungsikan untuk menjadi bahan penilaian atau asesmen yang

dilaksanakan untuk mengujur penguasaan siswa pada isi pembelajaran.

Melalui media peta digital interaktif itu, siswa di kelas IV diharapkan bukan sekadar mengingat informasi-informasi yang terkandung dalam materi, namun turut menyedikan pengalaman belajar yang bermakna serta menyenangkan, yang diharapkan bisa membantu mendorong adanya peningkatan pada hasil belajar siswa terhadap materi kerajaan Hindu ini, didukung oleh pendapat Bayu dan Wahyuni (2022) yang berpendapat bahwa penggunaan sarana dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Sejumlah penelitian terdahulu mwngindikasikan adanya efektivitas media pembelajaran berupa peta digital interaktif pada berbagai materi pembelajaran. Seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Sayoga dkk. (2023) telah membuktikan bahwa perangkat pembelajaran berupa peta digital interaktif mampu dalam membantu siswa kelas IV dalam mempelajari isi dari materi keragaman suku yang ada di Indonesia, materi ini cukup kompleks namun media pembelajaran peta tersebut mampu memvisualisasikan materi yang kompleks dan abstrak itu sehingga membuat informasi lebih mudah diingat. Selanjutnya didasari pada hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Dewi dkk. (2024) yang mengembangkan perangkat pembelajaran peta digital berbasis Google Earth, media tersebut telah terbukti dalam mempermudah siswa memvisualisasikan informasi geografis, sehingga materi yang abstrak tersebut menjadi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Penelitian lainnya dilakukan oleh

Ramadhani dan Kurnianto (2025) menemukan bahwa peta digital interaktif pada materi letak geografis Indonesia mampu dalam meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta mendorong adanya partisipasi langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran pada pembahasan tersebut.

Ketiga penelitian relevan tersebut dapat menjadi bukti mengenai efektivitas dari media pembelajaran jenis ini pada berbagai jenis materi menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media peta digital ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang abstrak. Keberhasilan penggunaan media peta digital pada ketiga penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa media pembelajaran peta digital tersebut memiliki peluang untuk dikembangkan untuk menjadi sarana pendukung pada materi kerajaan Hindu di Indonesia di kelas IV. Walaupun sudah terdapat beberapa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berupa peta digital, namun belum ditemukan adanya penelitian mengenai pengembangan media yang secara khusus memuat topik kerajaan Hindu di Indonesia di kelas IV, selain itu untuk di SD Negeri 3 Padangbulia juga belum terdapat adanya media pembelajaran sejenis pada materi tersebut, sehingga pengembangan media berbasis digital pada materi tersebut sangat penting untuk dilaksanakan guna menunjang kegiatan pembelajaran yang optimal dan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran peta digital interaktif dalam pemeblaajran mengenai kerajaan Hindu di Indonesia dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan di SD Negeri 3 Padangbulia dan dapat diadaptasi di

sekolah dasar lain atau dalam topik-topik pembelajaran lain yang memiliki permasalahan seperti pada materi kerajaan Hindu di Indonesia ini. Media ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas Ivnamun turut mendukung partisipasi aktif dan pemanfaatan teknologi sejalan dengan transformasi digital pendidikan. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan menjadi alternatif inovatif untuk memperluas wawasan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan paparan pada bagian latar belakang, ditemukan sejumlah hambatan atau masalah yang ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar pada muatan IPAS pada materi kerajaan Hindu di Indonesia di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia, yaitu sebagai berikut:

1) Materi kerajaan Hindu di Indonesia bersifat abstrak atau tidak dapat diamati secara langsung sehingga sulit dipahami oleh sejumlah siswa.
2) Penggunaan media atau sarana pendukung kegiatan pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 3 Padangbulia didominasi oleh buku teks.
3) Hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia pada materi Kerajaan Hindu di Indonesia cenderung rendah.
4) Belum tersedia media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital serta dapat membantu siswa ketika mencoba memahami isi muatan pelajaran tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada hasil identifikasi masalah tersebut, diperlukan adanya pembatasan masalah bertujuan agar kegiatan riset yang sedang dilakukan menjadi lebih terfokus. Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada pengembangan media peta digital interaktif bermuatan kerajaan Hindu di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Padangbulia. Fokus penelitian ini adalah kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan dari media pembelajaran peta digital interaktif yang tekah disusun berdasarkan pada topik pembelajaran mengenai kerajaan Hindu di Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk berdasarkan bagian latar belakang serta identifikasi masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya, dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dinyatakan meliputi:

1) Bagaimanakah rancangan pengembangan media peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia?
2) Bagaimanakah validitas media peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia?
3) Bagaimanakah kepraktisan media peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia?

4) Bagaimanakah keefektifan media peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia?

1.5 Tujuan Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan berikut terdiri atas:

1) Untuk mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran peta digital interaktif yang sesuai pada materi kerajaan Hindu di Indonesia dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV di SD Negeri 3 Padangbulia.
2) Untuk mengetahui validitas media peta digital interaktif yang dikembangkan pada materi kerajaan Hindu di Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia.
3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia.
4) Untuk mengetahui keefektifan media peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Terdapat beberapa karakteristik serta spesifikasi pada media peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia ini, yaitu sebagai berikut.

1) Materi pada media yang dikembangkan hanya mencakup topik-topik yang berkaitan dengan kerajaan Hindu di Indonesia yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD pada Kurikulum Merdeka.
2) Peta digital interaktif akan dirancang sedemikian rupa agar pengguna dapat memilih beberapa titik-titik wilayah kerajaan pada peta yang sudah ditandai yang dapat dipilih dan akan muncul konten multimedia yang berisi ringkasan informasi sejarah beberapa kerajaan Hindu di Indonesia.
3) Media pembelajaran ini disertai dengan elemen *visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV mengenai informasi-informasi yang terdapat pada masing-masing kerajaan Hindu di Indonesia yang umumnya berada di tahap operasional konkret.
4) Berisi fitur kuis pada akhir materi dari kerajaan yang digunakan sebagai sarana untuk melakukan evaluasi dalam mengukur capaian hasil belajar siswa pada materi kerajaan Hindu di Indonesia.
5) Media ini memungkinkan penggunaan berbagai jenis perangkat digital sebagai contoh antara lain ponsel, tablet maupun laptop, dengan begitu dapat memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri atau mengikuti pembelajaran kolaboratif dalam kelas.
6) Struktur menu dalam media pembelajaran ini dirancang dengan sederhana sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari informasi-

informasi yang terdapat pada topik pembelajaran, penyederhanaan terkait tampilan media pembelajaran menjadi sangat penting, karena siswa kelas IV sangat membutuhkan tampilan media pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pelaksanaan suatu penelitian pengembangan, perlu ditetapkan asumsi serta batasan ruang lingkup untuk memperjelas arah dan cakupan kegiatan penelitian. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian pengembangan media pembelajaran peta digital interaktif dalam materi kerajaan Hindu di Indonesia untuk siswa kelas IV ini terdapat beberapa asumsi serta keterbatasan pengembangan, antara lain:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

pada pengembangan media pembelajaran berupa peta interaktif yang mencakup materi kerajaan Hindu di Indonesia untuk siswa di kelas IV sekolah dasar tersebut, terdapat asumsi-asumsi yang menguatkan urgensi kehadiran media pembelajaran ini pada kegiatan belajar mengajar pada topik tersebut, pada jenjang kelas IV di SD Negeri 3 Padangbulia. Adapun berbagai asumsi tersebut antara lain:

1) Media pembelajaran peta digital interaktif diasumsikan mampu

meningkatkan ketertarikan para siswa di kelas IV, dengan menyajikan materi kerajaan Hindu di Indonesia pada mata pelajaran IPAS ini secara kontekstual dengan pendekatan yang interaktif serta sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

2) Di SD Negeri 3 Padangbulia ketersediaan media pembelajaran berbasis digital terkhususnya pada materi kerajaan Hindu di Indonesia pada jenjang kelas IV masih sangat terbatas. Adanya perangkat pendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital memberikan unsur kebaruan dalam kegiatan pembelajaran pada materi.

3) Media pembelajaran ini memuat fitur-fitur yang dapat menunjang peningkatan pada hasil belajar para siswa di jenjang kelas IV pada materi kerajaan Hindu di Indonesia ini yang diharapkan bisa berperan dalam mendukung siswa-siswa yang berada di kelas IV tersebut dalam mempelajari materi abstrak ini dengan cara yang praktis untuk diingat bagi siswa di kelas IV.

4) Media pembelajaran peta digital ini memungkinkan adanya pendekatan yang lebih fleksibel dengan topik-topik yang disajikan secara tersusun berdasarkan masing-masing kerajaan. Selain itu, dengan media pembelajaran ini siswa mendapat kesempatan untuk mempelajari informasi-informasi yang berkaitan dengan kerajaan-kerajaan Hindu di Indonesia ini disesuaikan dengan minat serta tempo belajar masing-masing siswa yang berada di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia tersebut.

5) Media pembelajaran peta digital interaktif ini termasuk media yang

inovatif karena dapat diakses melalui platform digital yang mudah dipakai, selain itu dalam media yang dikembangkan tersebut juga memadukan berbagai aspek digital seperti video, suara, karakter, dan kuis yang mampu mendorong ketertarikan dan membakkitkan semnagat dalam diri para sisa pada saat mengikuti kegiatan belajar pada materi kerajaan Hindu di Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Pada tahap pengembangan media pembelajararan berupa peta interaktif yang mencakup materi kerajaan Hindu di Indonesia di jenjang kelas IV sekolah dasar berikut memiliki sejumlah keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran pada materi ini pada jenjang kelas IV di SD Negeri 3 Padangbulia. Beberapa batasan-batasan dalam proses pengembangan media pembelajaran ini meliputi:

1) Pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup materi kerajaan Hindu di Indonesia saja sehingga tidak terdapat pembahasan mengenai kerajaan bercorak agama lainnya, selain itu media perlu diselaraskan atau mempertimbangkan kondisi serta kebutuhan setiap siswa di kelas dan kurikulum yang berlaku di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia. Sehingga diperlukan adanya penyesuaian terhadap materi dan tampilan jika media pembelajaran ini dipergunakan dalam materi atau di sekolah lain.

2) Penggunaan media pembelajaran ini memerlukan perangkat pendukung

seperti laptop, handphone, serta proyektor pada saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena berbasis teknologi digital.

1.8 Definisi Istilah

Dalam upaya mengantisipasi adanya kemungkinan kesalahan di penafsiran sejumlah istilah penting yang dibahas pada penelitian ini, oleh karena itu diperlukan adanya definisi sejumah istilah yang dipakai pada penelitian, antara lain:

1) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan istilah yang merujuk kepada salah satu jenis penelitian yang cukup sering dipakai dalam merancang suatu produk sebagai solusi untuk mengatasi persoalan dan kebutuhan dalam bidang pendidikan. Selain itu, penelitian pengembangan ini juga mencakup tahap evaluasi kelayakan produk yang dihasilkan. Metode penelitian yang berbasis pada pengembangan dipandang memegang urgensi dalam mendorong peningkatan mutu pembelajaran, dikarenakan metode penelitian pengembangan ini mampu menciptakan instrumen pembelajaran yang yang dirancang berdasarkan kebutuhan serta kondiri siswa (Susiani dkk., 2022).
2) Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang dijadikan sebagai pedoman pada saat proses mengembangkan media pembvelajaran peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di

Indonesia ini. ADDIE ini sendiri merupakan sebuah model dirancang secara sistematis yang dapat digunakan dalam pengembangan suatu alat bantu atau media pembelajaran.

3) Mata pelajaran IPAS, adalah akronim dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang memadukan berbagai konsep dalam pembelajaran IPA dan IPS dipadukan menjadi satu mata pelajaran, mata pelajaran ini sendiri diberikan pada siswa di jenjang sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka.

4) Materi kerajaan Hindu di Indonesia, adalah salah satu bahasan yang yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS di jenjang kelas IV SD. Pada materi ini siswa akan diajak untuk mempelajari informasi-informasi dasar mengenai sejumlah kerajaan bercorak Hindu yang pernah ada dan berkembang di wilayah Indonesia pada masa lampau. sendiri diberikan pada siswa di jenjang sekolah dasar pada kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS yang dipelajari oleh para siswa di tingkat sekolah dasar memiliki tujuan dalam mengasah kemampuan siswa dalam berpikir ilmiah melalui kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kondisi nyata disekitar mereka (Andreani & Gunansyah, 2023).

5) Media pembelajaran bisa didefinisikan sebagai sarana atau alat bantu yang dimanfaatkan untuk menyalurkan berbagai informasi yang disampaikan oleh pendidik ke siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih bermakna bagi para siswa.

6) Media pembelajaran peta digital interaktif diartikan sebagai media

digital yang menampilkan peta Indonesia dengan titik lokasi yang tersebar di lokasi kerajaan Hindu di Indonesia yang dilengkapi dengan informasi setiap kerajaan dan kuis interaktif yang ditargetkan dapat mendukung upaya peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV mengenai topik kerajaan Hindu di Indonesia.

7) Tahap perkembangan kognitif merupakan sebuah teori yang menyatakan kemampuan siswa dalam berpikir dikelompokkan menjadi fase-fase sesuai usia. Dalam teori ini, tahapan-tahapan tersebut dikelompokkan menjadi empat tahapan, yakni sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, serta operasional formal.

8) Tahap operasional konkret, merupakan salah satu bagian dari empat tahap yang terdapat pada tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, di fase ini sendiri seseorang dianggap telah bisa dalam berpikir secara rasional, namun pada tahap ini cara belajar siswa masih terbatas pada informasi yang dapat diamati secara langsung.