

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk mencapai pembelajaran yang efektif, efisien serta menyenangkan. Kegiatan tersebut berada pada lingkup pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar bagi manusia. Setiap manusia memerlukan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dalam dirinya. Pendidikan tidak hanya berupa pembelajaran pengetahuan dan sikap, tetapi juga mencakup keterampilan. Menurut Sholichah (2018) pendidikan merupakan bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak, untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual. Bimbingan yang dimaksud tidak hanya dilakukan dalam bentuk pendidikan formal akan tetapi juga dapat dilakukan dalam bentuk pendidikan informal dan non formal karena peran keluarga dan masyarakat sangat berpengaruh dalam menumbuhkan pemahaman dan pengetahuan. Terwujudnya pemahaman dan pengetahuan yang baik akan menunjang ketercapaian tujuan pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif sehingga siswa dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Pendidikan dapat diartikan sebagai sesuatu yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia dalam mengembangkan dirinya. Sehingga menjadi seorang yang terdidik merupakan sesuatu tujuan yang hendaknya dapat dicapai. Untuk menjadi seseorang yang terdidik, maka dibutuhkan

seorang guru yang bertugas sebagai pendidik dan sebuah lembaga formal atau sekolah sebagai tempat mengenyam pendidikan. Sekolah memiliki peranan yang sangat besar sebagai tempat bertukar pikiran di antara siswa. Guru memiliki tugas dalam mendidik di sekolah bertanggung jawab agar siswanya mampu menjadi manusia dewasa yang memiliki tanggung jawab serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan di sekolah dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Komponen penting dari sistem pendidikan di sekolah salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi dan bahasan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dicetuskan sebagai pengganti kurikulum sebelumnya, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Pelaksanaan Kurikulum 2013 mengisyaratkan pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan pendekatan tematik terpadu kecuali pada mata pelajaran Matematika dan PJOK di kelas tinggi yang tidak termuat dalam tema. Menurut Frasandy (2017) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Frasandy juga mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran tematik, yakni berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. IPS sebagai salah satu bidang studi yang berkontribusi terhadap muatan materi di dalam pembelajaran tematik pada

suatu tema tertentu memegang peranan penting dalam mengasah kemampuan siswa untuk mampu mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Menurut Sardjiyo, dkk (2014), IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia serta kehidupannya yang meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat. Aspek kehidupan manusia dikaji berdasarkan satu kesatuan gejala sosial atau masalah sosial. Tujuan dari pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial. Adapun pendekatan IPS, yakni pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan lintas sektoral.

Sesuai dengan pendapat Sardjiyo, bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Maka penting untuk diketahui bahwa masalah sosial adalah sebuah ketidaksesuaian keadaan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dipengaruhi oleh usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya (Ana, 2015). Untuk mendapatkan suatu jalan pemecahan masalah sosial dalam masyarakat maka diupayakan suatu strategi atau cara yang dapat menunjang keberhasilan tujuan pendidikan secara umum maupun tujuan pendidikan IPS secara khusus. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah merubah cara mengajar guru yang masih konvensional menjadi lebih kreatif dan inovatif melalui implementasi pendekatan kontekstual. Menurut Sulastri (2015)

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang dapat membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan fakta dalam kehidupan siswa. Pendekatan kontekstual dipandang penting untuk membantu guru dalam mengemas suatu pembelajaran karena pendekatan kontekstual menuntut adanya kemampuan guru yang inovatif, kreatif, dinamis, efektif dan efisien guna menciptakan pembelajaran yang kondusif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dan kegiatan telah beralih menjadi siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran (*student center*) serta peran guru hanya sebagai motivator dan fasilitator, sehingga semangat siswa akan dapat ditingkatkan dengan kreativitas guru dalam menggunakan metode, materi, dan media yang bervariasi.

Penggunaan media yang bervariasi sangat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Dikatakan demikian karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya saat ini seringkali proses pembelajaran berjalan dengan kurang efektif padahal telah menghabiskan banyak waktu dan tenaga namun tujuan pembelajaran masih tidak dapat tercapai dengan baik dikarenakan pesan yang ingin disampaikan oleh seorang guru tidak dapat diterima atau dimengerti dengan baik oleh siswanya. Dengan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan maksud yang ingin disampaikan seorang guru tentu saja dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar. Media pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membuat siswa tidak merasa cepat bosan saat belajar karena sebuah media yang dikreasikan dengan baik dapat membantu siswa belajar dengan menyenangkan. Suatu proses pembelajaran yang

dilaksanakan dengan rasa senang akan dapat memudahkan siswa untuk mengingat lebih lama materi yang telah didapatkannya, karena pada dasarnya apapun yang disenangi pastilah sulit untuk dilupakan.

Penggunaan media yang bervariasi dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif, karena multimedia mengkombinasikan teks, seni, suara, gambar, dan animasi yang disajikan secara interaktif. Menurut Kurniawati (2018) Multimedia Interaktif adalah suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu atau apapun yang diinginkan. Pembelajaran yang dirancang dengan mengaplikasikan sebuah multimedia interaktif sebagai sarana yang dapat menjembatani konsep yang ingin disampaikan guru kepada siswa akan menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan dengan dirancangnya sebuah multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual tentu saja lebih membantu guru dalam mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan dunia nyata siswa yang dapat membantu siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Haryono (2015) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung, menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sangat efektif dan layak guna. Hal ini dapat dilihat pada simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitiannya telah layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 4,38 (sangat baik), uji kelayakan ahli materi

yang mendapatkan skor 4,08 (baik), dan uji kelayakan pengguna yang mendapatkan skor 3,79 (baik) untuk uji coba lapangan awal, skor 4,28 (sangat baik) untuk uji coba lapangan utama, dan 4,12 (baik) untuk uji coba lapangan operasional. Adapun menurut Illahi (2018) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis, menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sangat efektif dan layak guna. Hal ini dapat dilihat pada simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa hasil pengujian kelayakan produk multimedia interaktif ini dikategorikan layak karena hasil dari pengujian kelayakan media, materi, uji perorangan dan kelompok kecil menunjukkan kategori sangat baik. Untuk segi kepraktisan pengembangan media pembelajaran ini dikategorikan sangat baik karena kategori skor hasil keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa memiliki rentang antara 3,5–4,0. Dan untuk segi keefektifan media diuji menggunakan uji t , hasilnya diperoleh nilai t tabel sebesar 2,024 dan t hitung sebesar 2,435, nilai t hitung $>$ t tabel yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SDN Baturono.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru wali kelas IV di SD Nomor 5 Abiansemal, dinyatakan bahwa masih terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan sulitnya mengembangkan sebuah media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar. Terlebih pada saat pandemi Covid-19 seperti sekarang yang membuat guru merasa kesulitan untuk mengkreasikan media agar dapat diakses oleh siswa dari rumah dan tentunya juga

mudah dipahami. Sulitnya guru mengkreasikan sebuah media untuk mendukung pembelajaran membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami muatan materi karena siswa belajar tanpa didukung dengan media pembelajaran yang mudah dipahami dan mudah diakses dari rumah. Selain merasa kesulitan dalam memahami materi ajar, siswa cenderung juga merasa bosan saat belajar apabila pembelajaran disajikan secara monoton.

Dari hasil observasi dan wawancara di SD Nomor 5 Abiansemal dan dilihat dari kebermanfaatan multimedia interaktif dalam penelitian Haryono dan Illahi, maka diupayakan pengembangan media berupa multimedia interaktif untuk menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Diharapkan keberhasilan Haryono dan Illahi dalam mengembangkan multimedia interaktif juga terjadi di SD Nomor 5 Abiansemal khususnya untuk siswa kelas IV dalam memahami muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS. Dalam mengembangkan multimedia interaktif ini, digunakan model pengembangan *Decide, Design, Develop, Evaluate (DDD-E)* yang dianggap tepat untuk mengembangkan multimedia interaktif ini. Dengan demikian, maka diupayakan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Materi Masalah Sosial Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021”. Dengan adanya multimedia interaktif, muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dipaparkan pada latar belakang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa masih kurang mampu dalam memahami materi tanpa didukung dengan adanya media pembelajaran yang mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan siswa.
- 2) Siswa memiliki kecenderungan cepat merasa bosan dan kurang fokus saat belajar jika materi dijelaskan tanpa didukung dengan adanya media pembelajaran.
- 3) Guru kelas IV menyatakan memiliki kesulitan untuk membuat atau mengkreasikan sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pengkajian masalah yang mencakup masalah-masalah utama yaitu diperlukan inovasi pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD sebagai titik berat dari penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang dipaparkan, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan antara lain:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat hasil pengembangan ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan juga pemanfaatan multimedia interaktif khususnya pada pembelajaran IPS SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pengembangan ini juga bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya. Manfaat praktisnya sebagai berikut.

a. Siswa

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media penunjang dalam belajar, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan gaya belajar yang berbeda

b. Guru

Pengembangan ini dapat dijadikan sebagai inovasi baru dan alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa yang nantinya dapat selalu memotivasi siswa dalam belajar.

c. Peneliti Lain

Pengembangan ini dapat dipakai sebagai pijakan dalam melaksanakan penelitian pengembangan yang belum terjangkau dalam penelitian ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan tentu memiliki spesifikasi yang diharapkan oleh pengembang. Menurut Kamus Bahasa Indonesia spesifikasi berarti pernyataan tentang hal-hal yang khusus. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang

dikembangkan yakni media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *adobe flash*, didesain dengan berbagai animasi, teks, gambar dan warna yang beragam sehingga dapat menarik perhatian siswa saat belajar muatan materi masalah sosial dalam pembelajaran IPS. Multimedia interaktif ini khusus didesain untuk siswa kelas IV SD dengan harapan dapat membantu siswa dalam memahami materi tanpa adanya rasa bosan saat belajar. Produk yang diharapkan dari pengembangan ini adalah multimedia interaktif yang memuat tombol-tombol interaktif yang dapat digunakan langsung oleh *user* atau pengguna. Siswa dapat memilih menu sesuai dengan keinginannya.

Menu-menu pilihan yang termuat dalam multimedia interaktif ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristiknya. Materi yang termuat dalam menu multimedia ini didesain dengan sangat kreatif dan komunikatif yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi atau konsep yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Multimedia yang didesain dengan aneka warna, animasi dan suara sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar khususnya kelas IV sangat menyukai segala sesuatu yang berwarna, terdapat animasi dan terdapat audio maupun musik pengiring (*background*). Multimedia interaktif ini dapat memotivasi siswa untuk semakin rajin belajar karena belajar dengan didampingi multimedia ini dapat membuat siswa merasa lebih senang dan nyaman.

Multimedia interaktif yang didesain dalam pengembangan ini akan di *share* melalui *link* yang dapat memudahkan siswa untuk mengaksesnya di saat siswa belajar dari rumah seperti saat ini. Dalam proses pembelajaran tidak hanya siswa yang diuntungkan dengan adanya multimedia interaktif ini, tetapi guru juga sangat

terbantu dalam menyampaikan materi. Guru cukup hanya *share link* multimedia interaktif ini kepada seluruh siswa, maka siswa dapat dengan sangat mudah mengaksesnya dari rumah. Multimedia ini juga dilengkapi dengan rangkuman materi dan latihan-latihan soal yang dapat membantu siswa untuk lebih memacu diri dalam belajar. Multimedia interaktif ini didesain dengan berbasis pendekatan kontekstual yang dapat membantu siswa dalam mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran dapat terasa lebih nyata bagi siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan yang dilaksanakan didasarkan atas fakta yang terdapat di lapangan. Faktanya saat ini, guru masih sangat kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami suatu pembelajaran. Situasi pada saat ini yang tidak memungkinkan bagi siswa untuk datang ke sekolah dan melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung bersama gurunya karena adanya pandemi Covid-19, menuntut siswa untuk bisa belajar secara mandiri di rumahnya masing-masing. Dengan situasi pelaksanaan pembelajaran seperti ini juga menuntut guru untuk dapat sekreatif mungkin dalam mengemas sebuah pembelajaran khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. Guru mengakui sangat sulit untuk membuat sebuah media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa dari rumah dan mudah dipahami dengan minimnya penjelasan dari guru.

Berdasarkan situasi pembelajaran saat ini dan kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam membuat sebuah media pembelajaran, maka dianggap penting adanya pengembangan sebuah media pembelajaran untuk dilaksanakan guna menunjang

pendidikan saat ini. Inovasi pengembangan yang dapat dilakukan saat ini adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Multimedia interaktif dalam suatu pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi yang disajikan secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya (Surjono, 2017). Pengembangan multimedia interaktif sangat dapat menunjang pendidikan saat ini, karena multimedia interaktif dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif yang dapat membantu siswa dalam belajar dari rumah secara mandiri. Selain mudah diaplikasikan, multimedia interaktif ini juga sangat disukai siswa karena didesain dengan sangat unik dan komunikatif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini diuraikan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan multimedia interaktif.

1.9.1 Asumsi

Pengembangan Multimedia Interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif merupakan inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam belajar secara mandiri di rumah karena dilengkapi dengan materi yang disajikan dengan sangat komunikatif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang didesain dengan adanya dukungan gambar, animasi, teks dan suara yang dapat menjangkau cara siswa yang berbeda-beda dalam memahami suatu konsep.

- b. Situasi pembelajaran saat ini yang lebih banyak menggunakan metode daring (dalam jaringan) menuntut siswa agar mampu membangun sendiri pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pendekatan kontekstual, yakni konstruktivisme. Maka dari itu, multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar dengan lebih nyata.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media berupa multimedia interaktif yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif ini dibuat berdasarkan hasil pengamatan di SD Nomor 5 Abiansemal, sehingga pengembangan ini telah disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Maka dari itu, pengembangan media berbentuk multimedia interaktif ini terbatas dipergunakan untuk siswa SD kelas IV pada muatan materi masalah sosial yang termuat dalam pembelajaran IPS pada suatu tema tertentu.
- b. Multimedia yang dihasilkan dari pengembangan ini hanya dapat diakses saat pengguna sedang *online* saja, karena multimedia ini akan di *share* dalam bentuk *link*.
- c. Uji coba produk pada penelitian ini hanya terbatas pada uji ahli isi (konten) pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan yang melibatkan 3 orang siswa kelas IV sekolah dasar, dan uji kelompok kecil yang melibatkan 12 orang

siswa kelas IV sekolah dasar. Pelaksanaan uji coba produk pada penelitian ini tidak dapat dilakukan sampai uji lapangan sehingga tidak dapat melakukan uji efektivitas dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk mengumpulkan banyak orang.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk disajikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Multimedia Interaktif merupakan suatu produk atau media yang menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, dan audio. Multimedia interaktif juga merupakan alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki.
- 1.10.2 Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang bersifat menyeluruh. Pendekatan kontekstual juga dapat diartikan sebagai konsep belajar yang dapat membantu guru untuk menuntun pengetahuan siswa dan mengaitkan materi ajar dengan situasi pada dunia nyata siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa belajar dengan lebih bermakna dan nyata. Melalui pendekatan kontekstual siswa dilatih untuk mampu mengaitkan ilmu yang didapatkan dengan kenyataan yang ada di lingkungannya.

1.10.3 Masalah Sosial merupakan perbedaan harapan dengan kenyataan yang terjadi pada situasi tertentu. Masalah sosial dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu masalah sosial yang sering dijumpai adalah masalah sosial berupa konflik sosial. Konflik sosial dapat memecah belah kehidupan masyarakat apabila tidak dikendalikan. Masalah sosial berupa konflik sosial dapat dikendalikan dengan berbagai cara, seperti koersi, kompromi, arbitrase, mediasi, toleransi, konveksi, konsiliasi, ajudikasi, dan *stalemate*.

1.10.4 Pendidikan IPS merupakan bidang studi yang mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan segala aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat. IPS mengkaji kehidupan manusia berdasarkan satu kesatuan masalah sosial yang bahan kajiannya bersumber dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi atau antropologi dan sebagainya.

