

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses atau perbuatan menjadikan seseorang untuk belajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan adanya suatu perubahan dalam diri mereka sebagai *output* atau hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Santoso dan Subagyo, 2017). Perubahan sebagai *output* atau hasil dari kegiatan pembelajaran dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk, seperti: adanya perubahan pada aspek pengetahuan siswa sehingga siswa memperoleh informasi baru dan menambah pengetahuannya; adanya perubahan pada aspek pemahaman yang menjadikan siswa mampu memahami berbagai hal yang diketahuinya; adanya perubahan pada aspek sikap dan tingkah laku yang menyebabkan siswa akan menjadi pribadi yang lebih baik; adanya perubahan pada aspek keterampilan dan kecakapan yang menjadikan siswa memiliki keterampilan dan kecakapan yang mumpuni; serta adanya perubahan pada aspek lain yang terjadi pada individu yang melaksanakan proses pembelajaran.

Saat ini sedang terjadi adanya perubahan pada sistem pembelajaran yang terlaksana. Perubahan tersebut terjadi karena adanya pandemi Covid-19 yang mengenai seluruh dunia, tanpa terkecuali di Indonesia. Pandemi ini mengharuskan

pemerintah dan seluruh elemen masyarakat untuk mengatur kembali tata cara dalam berinteraksi dan proses sosial ekonomi. Dengan kondisi yang demikian, maka pemerintah diharuskan untuk memberlakukan kebijakan-kebijakan baru terhadap seluruh aspek kegiatan masyarakat, salah satunya yakni pada pelaksanaan sistem pembelajaran. Dalam usaha untuk membatasi penyebaran virus, pemerintah mengeluarkan kebijakan terhadap pelaksanaan sistem pembelajaran dengan mengganti pelaksanaan sistem pembelajaran tatap muka menjadi pelaksanaan sistem pembelajaran secara daring.

Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan. Pada pelaksanaan pembelajaran daring guru dan siswa menggunakan jaringan internet dan bantuan aplikasi pendukung dengan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi kegiatan pembelajaran (Sadikin dan Hamidah, 2020). Segala interaksi pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa, baik berupa pemberian materi pembelajaran, diskusi, tanya jawab, pemberian tugas, pengumpulan tugas, dan pelaksanaan tes ataupun ulangan dilaksanakan dengan bantuan jaringan internet dan beberapa aplikasi pendukung. Pelaksanaan sistem pembelajaran daring mengharuskan berbagai pihak yang terlibat harus menyesuaikan agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik. Pelaksanaan sistem pembelajaran daring memberikan batasan bagi guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran yang biasanya diberikan pada sistem pembelajaran tatap muka berubah menjadi pada sistem pembelajaran daring, sedangkan ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang terlaksana tetap menjadi hal penting yang perlu diperhatikan.

Dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring tentunya terdapat beberapa kendala yang terjadi karena sebagian besar guru dan siswa belum pernah melaksanakan pembelajaran secara daring. Kurangnya pengetahuan yang dimiliki serta perbedaan pengetahuan mengenai kemajuan teknologi saat ini menjadikan perbedaan berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan sistem pembelajaran daring yang memerlukan bantuan jaringan internet dan dukungan penggunaan teknologi mengakibatkan adanya masalah yang akan menghambat proses pelaksanaan pembelajaran. Semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan adanya penggunaan *gadget* dan jaringan internet untuk dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran, namun fakta yang terjadi tidak semua pihak yang terlibat telah mampu memiliki *gadget* dan jaringan internet untuk mendukung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menjadi kendala utama dalam proses pelaksanaan sistem pembelajaran daring (Prawanti dan Woro, 2020).

Selain kendala tersebut, kurangnya variasi penggunaan metode dan strategi yang diterapkan guru dalam mengajar, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran daring tentunya akan memberikan dampak pada proses pelaksanaan pembelajaran. Siswa akan merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran karena hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp* secara terus menerus tanpa adanya penggunaan media pembelajaran ataupun aplikasi lainnya. Pelaksanaan pembelajaran yang tercipta menjadikan guru hanya memberikan materi pembelajaran maupun pemberian tugas-tugas berdasarkan pada buku yang dimiliki oleh siswa saja. Guru akan kesulitan untuk menciptakan pelaksanaan pembelajaran daring yang

menyenangkan bagi siswa. Adanya kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran daring menjadikan pembelajaran kurang efektif. Pembelajaran yang terlaksana menjadi monoton dan kurang menyenangkan bagi siswa karena kurangnya inovasi guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran daring (Fadilla, dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di MIN 5 Jembrana dengan wali kelas VI MIN 5 Jembrana, ditemukan beberapa masalah yang terdapat di sekolah penelitian. Adapun masalah-masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

1. Guru hanya menggunakan buku penunjang pembelajaran seperti buku tematik dan bahan ajar seadanya.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa hanya terpaku dengan pemberian materi pembelajaran dan latihan soal pada buku LKS.
3. Sangat minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran daring, sehingga membuat pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif.
4. Siswa menjadi cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring yang diberikan oleh guru.
5. Kegiatan pembelajaran daring yang monoton, hal ini membuat siswa kurang paham akan materi pembelajaran yang diberikan khususnya pada mata pelajaran IPA.
6. Tidak adanya kegiatan pratikum yang mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran yang mampu menambah motivasi serta partisipasi siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

7. Tes evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya menggunakan soal-soal yang terdapat pada buku LKS.
8. Belum adanya inovasi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran daring mengakibatkan ketercapaian hasil tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, perlu adanya suatu inovasi yang mendukung proses pembelajaran daring tersebut agar lebih bermakna dan memotivasi siswa. Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru karena berperan penting dalam mencapai keberhasilan pelaksanaan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran daring sangat diperlukan oleh guru untuk menunjang proses pelaksanaan pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran IPA, sehingga dikembangkan sebuah media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting guna membantu ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang terlaksana. Briggs (dalam Asyhar, 2012) mendefinisikan bahwa media pembelajaran sebagai sarana fisik yang dapat difungsikan untuk memberikan informasi kepada siswa sehingga merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk memberikan suatu informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2017). Dari kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang

dapat digunakan oleh guru dalam membantunya untuk menyampaikan pesan, informasi, ataupun materi pembelajaran kepada para siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga dapat membantu ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang terlaksana.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik, baik dilihat dari segi materi pembelajaran, karakteristik siswa, serta sistem pembelajaran yang terlaksana, tentunya akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk para siswa. Guru harus pintar dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, agar keefektifan fungsi media dapat diterima dengan maksimal oleh para siswa, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih bagi siswa seperti mata pelajaran IPA. IPA atau ilmu pengetahuan alam adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada para siswa sekolah dasar dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Pembelajaran IPA mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyesuaikan dirinya dengan adanya perubahan pada dunia dan teknologi informasi yang terjadi, serta dapat membantu untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah dasar. IPA merupakan ilmu tentang alam semesta dengan segala isinya atau ilmu pengetahuan yang membahas mengenai peristiwa-peristiwa dan gejala-gejala yang terjadi pada alam yang disusun secara sistematis dan didasarkan oleh hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Muakhirin, 2014).

IPA tidak semata-mata dapat diajarkan dengan menggunakan metode ceramah karena dalam pembelajaran IPA terjadi praktek dalam kegiatan sains, sehingga dalam belajar IPA siswa bukan hanya sebagai pendengar tetapi diharuskan aktif sejak dini dalam situasi dan pengalaman nyata yang nantinya akan

berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi pelajaran IPA yang diajarkan oleh guru (Yudiari, dkk., 2015). IPA hendaknya tidak hanya mementingkan penguasaan yang dimiliki siswa terhadap fakta, konsep, dan prinsip-prinsip, tetapi lebih mementingkan agar siswa mengerti fakta, konsep, dan prinsip-prinsip tersebut ditemukan. Jadi dalam pembelajaran IPA, kompetensi kognitif yang perlu dimiliki siswa sudah memasuki tahap pemahaman, tidak lagi pada tahap pengetahuan saja (Suandewi dan Wibawa, 2017).

Dengan karakteristik pembelajaran IPA yang demikian, maka guru harus memilih dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar memicu keaktifan siswa dalam belajar IPA. Namun yang terjadi selama berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran daring, justru banyak guru yang melaksanakan pembelajaran IPA tanpa memanfaatkan media pembelajaran interaktif, tetapi hanya mengandalkan pemberian materi pembelajaran dan pemberian tugas-tugas yang terdapat pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa) saja, yang tentunya sangatlah terbatas. Hal ini dikarenakan adanya perubahan yang terjadi pada sistem pembelajaran secara tanpa terduga, sehingga banyak guru yang belum mampu beradaptasi dengan perubahan pada sistem pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut. Oleh karena itu, saat ini kemampuan dan inovasi yang dimiliki guru masih rendah dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran daring.

Gambaran akan kondisi pembelajaran daring yang monoton dan membosankan bagi siswa karena guru hanya mengandalkan buku LKS tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa. Kondisi yang demikian

menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang tentu akan berpengaruh pada tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh para siswa. Dengan tersedianya media pembelajaran interaktif, maka diharapkan pembelajaran daring dapat terlaksana secara efektif, efisien, dan bermakna bagi para siswa. Media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* untuk mata pelajaran IPA adalah media yang belum tersedia dan perlu dikembangkan di MIN 5 Jembrana. Penyajian materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran daring interaktif tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang disajikan melalui *slide* dengan kombinasi atau gabungan antara materi pembelajaran, contoh-contoh materi dengan menggunakan gambar, video pembelajaran inovatif, serta tugas-tugas yang diberikan dengan tampilan *slide* yang detail dan sangat menarik. Dengan salah satu kelebihan lainnya yaitu siswa dapat turut aktif dalam menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Elfira dan Ghufron (2015), menyatakan bahwa adanya media interaktif *Power Point* yang di dalamnya memuat kegiatan pratikum ini mampu menambahkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dengan media yang mendukung dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti dan Stefanus (2019), menyatakan bahwa dengan menggunakan media *Power Point* pada pembelajaran IPA mampu memancing ketertarikan siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Irfan, dkk (2019), menyatakan

pengembangan media berbasis *Power Point* efektif digunakan dalam porses pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, agar pembelajaran daring yang terlaksana menjadi bermakna bagi siswa dengan adanya pemberian media pembelajaran interaktif oleh guru, sehingga mampu meningkatkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh para siswa, maka penting dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran daring interaktif untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul selama berlangsungnya pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA. Maka dari itu, diajukan penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis *Power Point* dengan Fungsi *Hyperlink* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI MIN 5 Jembrana Tahun Pelajaran 2020/2021.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Guru hanya menggunakan buku penunjang pembelajaran seperti buku tematik dan bahan ajar seadanya.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa hanya terpaku dengan pemberian materi pembelajaran dan latihan soal pada buku LKS.
3. Sangat minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran daring, sehingga membuat pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif.

4. Siswa menjadi cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring yang diberikan oleh guru.
5. Kegiatan pembelajaran daring yang monoton, hal ini membuat siswa kurang paham akan materi pembelajaran yang diberikan khususnya pada mata pelajaran IPA.
6. Tidak adanya kegiatan pratikum yang mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran yang mampu menambah motivasi serta partisipasi siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.
7. Tes evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya menggunakan soal-soal yang terdapat pada buku LKS.
8. Belum adanya inovasi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini menjadi lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi terkait pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring yang monoton karena belum adanya penerapan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru pada proses pelaksanaan pembelajaran daring.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah *prototype* media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA kelas VI MIN 5 Jembrana?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA kelas VI MIN 5 Jembrana yang dihasilkan?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan respon siswa terhadap media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA kelas VI MIN 5 Jembrana yang dihasilkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini dapat diuraikan yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan *prototype* media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA kelas VI MIN 5 Jembrana.
2. Menganalisis validitas media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA kelas VI MIN 5 Jembrana yang dihasilkan.
3. Menganalisis respon pendidik dan respon siswa terhadap media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA kelas VI MIN 5 Jembrana yang dihasilkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum, pada penelitian pengembangan ini diharapkan terdapat dua manfaat yang dapat terjadi. Adapun kedua manfaat tersebut dapat dipaparkan yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi karya ilmiah yang mampu berkontribusi bagi perkembangan suatu ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas VI tentang pengembangan media pembelajaran daring interaktif serta memotivasi dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran daring interaktif yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa secara langsung sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi guru dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan guru melaksanakan pembelajaran daring yang interaktif sehingga akan bermakna bagi siswa dan akan berpengaruh terhadap

ketercapaian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam melaksanakan dan menerapkan sistem pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran serta meningkatkan ketercapaian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan kepustakaan dalam mengembangkan penelitian yang dilakukan, dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian penelitian yang relevan dalam melakukan penelitian dengan permasalahan yang serupa, khususnya pada permasalahan pengembangan media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VI di sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink*.
2. Materi yang disajikan yaitu termuat pada kelas VI semester II tema 8 KD 3.8 mengenai Pengertian dan Akibat dari Rotasi Revolusi Bumi dan Bulan.

3. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui aplikasi *Power Point* dengan memanfaatkan fungsi *Hyperlink* untuk menghubungkan antar *slide*, *slide* dengan *google form*, dan *slide* dengan Kahoot.
4. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks, warna, gambar, animasi, dan video pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran.
5. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan latihan soal yang berisikan *reinforcement* terhadap jawaban siswa, dan kegiatan praktikum yang dihubungkan dengan *google form* untuk mengumpulkan hasil praktikum.
6. Pembaharuan yang terdapat pada media pembelajaran ini yaitu adanya pemberian tes evaluasi berupa kuis dengan menggunakan Kahoot.
7. Media pembelajaran ini berisikan proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang utuh, yaitu pemahaman materi dengan teks, gambar, animasi, dan video pembelajaran, latihan soal, kegiatan praktikum, serta pemberian tes evaluasi yang tersaji dalam satu media pembelajaran.
8. Media pembelajaran ini berjumlah 40 *slide* dengan ukuran file 99 MB dan menggunakan format *Power Point*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas VI MIN 5 Jembrana, diperoleh hasil bahwa sangat penting untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan, sebelumnya pelaksanaan pembelajaran daring di MIN 5 Jembrana belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif, tetapi hanya mengandalkan pemberian materi

pembelajaran dan pemberian tugas-tugas yang terdapat pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa) yang tentunya sangat terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dicarikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa, karena pada media pembelajaran ini berisikan proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang utuh, yaitu pemahaman materi dengan teks, gambar, animasi, dan video pembelajaran, latihan soal, kegiatan praktikum, serta pemberian tes evaluasi yang tersaji dalam satu media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, maka pelaksanaan pembelajaran daring dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa guna membantu ketercapaian tujuan pembelajaran oleh para siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* ini didasarkan pada asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* pada pelaksanaan pembelajaran daring.
2. Siswa kelas VI MIN 5 Jembrana memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik minat, dan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran daring dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa.
3. Media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* berisikan proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang utuh,

yaitu pemahaman materi dengan teks, gambar, animasi, dan video pembelajaran, latihan soal, kegiatan praktikum, serta pemberian tes evaluasi yang tersaji dalam satu media pembelajaran.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas VI.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran daring interaktif berbasis *Power Point* dengan fungsi *Hyperlink* terbatas hanya pada mata pelajaran IPA dengan pembahasan Rotasi Revolusi Bumi dan Bulan kelas VI.
3. Penelitian pengembangan yang dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE, namun pada penelitian ini tahap *implementation* belum dilakukan, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan keadaan, waktu, dan lain sebagainya.

1.10 Definisi Istilah

Adapun batasan definisi yang diberikan pada istilah yang digunakan pada penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan dan menciptakan suatu produk melalui prosedur yang sistematis tentang proses analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi, dan efektivitas penggunaan produk.

2. Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan merupakan sistem pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan jaringan internet dan bantuan aplikasi pendukung dengan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif merupakan segala bentuk alat berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang mampu melibatkan siswa dalam penggunaannya dan dapat digunakan oleh guru dalam membantu menjelaskan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
4. *Power Point* merupakan perangkat lunak pengolah presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu memposisikan objek teks, gambar, grafik, animasi, video, suara, dan objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan istilah *slide*.
5. *Hyperlink* merupakan salah satu fitur yang dapat difungsikan dalam *Power Point*, sehingga suatu *slide* dapat terhubung ke *slide* lainnya, aplikasi lain, ataupun ke jaringan internet.
6. IPA merupakan ilmu tentang alam semesta dengan segala isinya atau ilmu pengetahuan yang membahas mengenai peristiwa-peristiwa dan gejala-gejala yang terjadi pada alam yang disusun secara sistematis dan didasarkan oleh hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.