

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan tekun dalam mengubah pengetahuan menjadi bidang-bidang untuk perbaikan, peningkatan, dan pengembangan seluruh potensi manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang paling penting untuk perkembangan karena manusia tidak dapat bertahan hidup tanpa proses pendidikan. Agar manusia dapat berpartisipasi dalam perkembangan dunia modern saat ini, seperti kemajuan teknologi dan informasi pada abad 21.

Kemajuan teknologi di abad ke-21 dibandingkan dengan dunia Pendidikan pada tantangan besar untuk beradaptasi dengan perubahan zaman yang berlangsung sangat cepat yaitu dengan adanya teknologi digital, yang dimana merupakan keharusan agar proses pembelajaran tidak tertinggal dari dinamika sosial dan ekonomi global. Pembelajaran masa kini tidak lagi cukup berorientasi pada penyampaian informasi secara satu arah dari guru kepada siswa, melainkan harus menekankan pada proses yang bersifat interaktif, kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat utama pembelajaran (Trilling et al.,2009).

Sejalan dengan pendapat Alomari et al. (2022), bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat efektivitas proses belajar, serta menumbuhkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi dalam diri peserta didik. Penerapan media pembelajaran digital menjadi

langkah strategis untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dan menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tuntutan kurikulum saat ini.

Implementasi Kurikulum Merdeka saat ini menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), asesmen autentik, serta integrasi teknologi digital dalam setiap proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Serta kurikulum ini menuntut guru untuk mendesain pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Sesuai dengan hasil kuesioner kepada guru bahwasannya SDS Islam Al-Furqon sudah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA salah satunya media yang digunakan yaitu video pembelajaran dan *powerpoint* sejalan dengan semangat kurikulum yang diterapkan di SDS Islam Al-Furqon yaitu kurikulum merdeka. Namun, berdasarkan hasil observasi ke dalam kelas saat proses pembelajaran ternyata siswa masih belum antusias dalam belajar, hal tersebut mungkin terjadi karena media yang digunakan masih belum menarik dan belum interaktif bagi siswa, sehingga siswa merasa bosan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada guru kelas IV pada tanggal 19 November 2025, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan telah menerapkan Kurikulum Merdeka, media pembelajaran pernah menggunakan media digital seperti *PowerPoint* dan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS, serta sarana prasarana sudah memadai (Yaitu ketersediaan *Smart TV*, proyektor, dan papan tulis). Akan tetapi kenyataannya, hal tersebut masih belum mampu menunjang tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS dan begitu pula dengan hasil belajarnya. Kondisi tersebut di tunjukkan berdasarkan segi nilai rata-

rata STS (Sumatif tengah semester) mata pelajaran di kelas IV semester 1 dengan jumlah 25 siswa menunjukkan bahwa, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki ketuntasan belajar tinggi yaitu 21 dari 25 atau sekitar 84%. Sedangkan mata pelajaran IPAS yang memiliki ketuntasan belajar terendah yaitu 7 dari 25 atau sekitar 28%. Dari keseluruhan muatan IPA pada mata pelajaran IPAS, materi gaya dipilih sebagai fokus penelitian karena capaian hasil belajarnya menunjukkan ketercapaian yang rendah. Hanya 8 dari 25 siswa atau sekitar 32% yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 68% siswa masih berada di bawah batas ketercapaian dengan nilai di bawah 70. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa mengenai konsep gaya masih memerlukan penguatan. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan pembelajaran melalui pemilihan materi yang tepat dan penerapan media pembelajaran pembelajaran yang menarik, interaktif, serta kontekstual guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep gaya beserta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini juga membuktikan berdasarkan hasil pengamatan ke dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung bahwasannya siswa belum memiliki rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena ketersediaan media pembelajaran yang diberikan oleh guru masih belum membuat siswa antusias dalam belajar, serta media yang digunakan masih belum menarik, belum interaktif, dan pembelajaran yang masih berpusat kepada guru sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Jika hal tersebut terus terjadi pada tahap pembelajaran maka siswa akan sulit mempelajari materi-materi selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, diharapkan guru menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif. Maka dari itu di perlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, inovatif, dan menyenangkan serta dapat menunjang pemahaman siswa tentang materi gaya di sekitar kita dikelas IV. Peneliti membuat inovasi atau alternatif yang dapat dijadikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran “Multimedia Interaktif Pada Materi Gaya di Sekitar Kita”. Oleh karena itu, inovasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Multimedia interaktif merupakan media yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disajikan secara terpadu, serta memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pengguna dan medianya. (Munir, 2012). Selain itu juga, siswa akan lebih memperhatikan terhadap materi yang disajikan melalui multimedia tersebut, karena pada saat belajar siswa tidak lagi berfokus pada guru yang menjelaskan di depan kelas, tetapi siswa sendiri yang dapat memahami langsung apa saja materi yang ingin dipelajari di dalam multimedia tersebut, sehingga interaksi antara guru dan siswa lebih maksimal dan tidak membosankan.

Hasil penelitian sebelumnya juga memperkuat urgensi pengembangan media interaktif seperti ini. Yulfa et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, tetapi juga mampu menarik minat siswa dalam proses

pembelajaran. Penelitian lain oleh Maya et al. (2023) Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva untuk sistem materi SMP Negeri 1 VIII mencapai tingkat efektivitas rata-rata 87,5% dengan kriteria sangat efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan inovasi media pembelajaran interaktif yang mampu memadukan fungsi edukatif dan evaluatif dalam proses pemahaman materi yang lebih mendalam melalui visualisasi dan simulasi. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Gaya di sekitar Kita Untuk Siswa Kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan* agar dalam melaksanakan proses pembelajaran bisa lebih efektif, efisien, dan lebih antusias. Multimedia ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih aktif, serta memberikan kesempatan bagi guru untuk memberikan umpan balik langsung terhadap capaian belajar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDS Islam Al-Furqon Pamekasan, tetapi juga menjadi inovasi pendidikan yang relevan dengan tuntutan era digital dan implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif yang valid pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli desain pembelajaran, dan ahli media?

2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif yang menarik pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan berdasarkan hasil angket respon siswa?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif yang efektif pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dan hasil belajar kognitif siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif yang valid pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan, di lihat dari hasil validasi ahli yaitu, ahli materi, ahli bahasa, ahli desain pembelajaran, dan ahli media.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif yang menarik pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan, di lihat dari hasil angket respon siswa.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif yang efektif pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan, di lihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa dan hasil belajar kognitif siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Multimedia interaktif pada materi gaya disekitar kita untuk siswa kelas IV melibatkan teknologi dengan memvisualisasikan materi dan asesmen formatif menggunakan fitur *hyperlink*, tombol interaktif, dan elemen bergerak.

2. Multimedia interaktif pada materi gaya disekitar kita untuk siswa kelas IV di rancang melalui aplikasi canva kemudian disimpan dalam bentuk link tautan untuk umum, kemudian tautan tersebut dirubah menjadi bentuk *QR barcode* melalui bitly. Dan multimedia ini di aplikasikan menggunakan teknologi yaitu handphone.
3. Multimedia interaktif pada materi gaya disekitar kita untuk siswa kelas IV memuat materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada perubahan kurikulum terbaru (Kurikulum merdeka) 2025 tentang *jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda*.
4. Multimedia interaktif pada materi gaya disekitar kita untuk siswa kelas IV berisikan 30 slide
6. Multimedia interaktif pada materi gaya disekitar kita untuk siswa kelas IV berisikan kapasitas penyimpanan 100 MB

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Multimedia interaktif ini memiliki Batasan pada mata pelajaran IPA dengan capaian pembelajaran tentang jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.
2. Hanya diuji cobakan pada siswa di SDS Islam Al Furqon Pamekasan.
3. Mengembangkan produk Pengembangan multimedia interaktif pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan hanya untuk menguji kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1) Bagi siswa, dengan adanya Pengembangan multimedia interaktif pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di harapkan dapat:

- a) Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan
- b) Memiliki motivasi semangat dalam belajar
- c) Memahami materi dengan mudah
- d) Mengerjakan asesmen dengan mudah berdasarkan tingkat kemampuannya

2) Bagi guru, dengan adanya pengembangan Pengembangan multimedia interaktif pada materi gaya disekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon pamekasan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di harapkan dapat:

- a) Membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran
- b) Membantu guru mempermudah dalam memberikan umpan balik agar proses belajar dapat disesuaikan dan diperbaiki secara berkelanjutan
- c) Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik

3) Bagi pengembang, dengan adanya Pengembangan multimedia interaktif pada materi gaya disekitar kita untuk siswa kelas IV di SDS Islam AL -Furqon Pamekasan untuk meningkatkan hasil belajar di harapkan dapat:

- a) Menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat untuk proses pembelajaran
- b) Digunakan sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya oleh orang lain

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Dalam konteks era digital, media pembelajaran berbasis teknologi semakin dibutuhkan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

2. Media Pembelajaran digital

Media pembelajaran digital adalah segala bentuk media yang dirancang, disajikan, dan digunakan melalui perangkat berbasis teknologi seperti laptop, smartphone, tablet, atau Smart TV. Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui format digital, seperti video pembelajaran, modul PDF, e-book, audio, maupun PowerPoint statis.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan media sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol jalannya pembelajaran, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, atau mendapatkan umpan balik secara langsung. Contoh media interaktif antara lain PowerPoint animasi dengan kuis dan skor otomatis, game edukasi, Kahoot, Quizizz, dan aplikasi simulasi pembelajaran.

4. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta dilengkapi dengan fitur interaksi dua arah yang memungkinkan pengguna berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui multimedia interaktif, pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengendalikan alur pembelajaran, memilih menu, menjawab pertanyaan, dan memperoleh umpan balik secara langsung.

5. Materi jenis gaya

Materi “Gaya” merupakan salah satu topik penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV sekolah dasar. Materi ini bertujuan agar siswa memahami bahwa gaya merupakan tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda. Suatu benda yang awalnya diam dapat menjadi bergerak apabila dikenai gaya, sebaliknya benda yang sedang bergerak dapat berhenti jika diberikan gaya tertentu. Selain itu, gaya juga dapat menyebabkan benda berubah arah gerakannya atau berubah bentuk. Dengan demikian, gaya memiliki peran penting dalam setiap aktivitas yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari, baik secara langsung maupun tidak langsung.