

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dunia pendidikan sudah menjadi kebutuhan mendesak untuk menghadapi tuntutan abad ke-21. *Integrasi Information and Communication Technologies (ICT)* dalam sekolah dasar memberikan potensi besar dalam mengubah cara belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan adaptif. Sebagaimana dikemukakan oleh Kurniawan dkk. (2024) bahwa potensi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran sekolah dasar harus sudah pada tahap integrasi dan transformasi karena banyak sekolah yang hanya memakai fasilitas komputer secara terbatas, belum penuh digunakan dalam proses pembelajaran. Juga dalam review yang dilakukan oleh Rahman dkk. (2025). disebutkan bahwa meskipun teknologi menawarkan peluang yang besar untuk meningkatkan mutu belajar dan keterlibatan siswa, terdapat tantangan seperti kesiapan guru, infrastruktur, dan pelatihan profesional yang belum merata

Selama beberapa tahun terakhir, reformasi pendidikan di Indonesia telah memasukkan transformasi digital sebagai salah satu fokus utama. Perkembangan di dunia Pendidikan terus mengalami perubahan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang makin mengikuti zaman di era digital pada saat ini. Misalnya, penggunaan platform digital dalam sistem pendidikan dianggap sebagai bagian dari respons terhadap Gerakan Reformasi Pendidikan Global (*Global Education Reform Movement*). Aini dkk. (2024) berpendapat teknologi seperti aplikasi-aplikasi pendidikan, sistem laporan digital, serta Kurikulum Merdeka menjadi bagian dari perubahan struktural dalam dunia Pendidikan.

Pembelajaran di sekolah dasar, khususnya bagi siswa kelas rendah seperti kelas III, perlu disesuaikan dengan karakteristik kognitif mereka yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran konkret lebih sesuai diberikan pada siswa kelas rendah kelas 1, 2, 3 (Hidayatulloh dkk., 2023) dan menurut Ramdhani dkk. (2024) berpendapat bahwa siswa usia 8-9 tahun berada pada tahap operasional konkret yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis berdasarkan pengalaman nyata, tetapi pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru masih dijelaskan dengan metode ceramah. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pengintegrasian mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS bertujuan agar siswa tidak hanya menghafal tetapi mampu memahami konsep dan keterkaitan fenomena di lingkungan sekitar melalui pembelajaran aplikatif dan kontekstual. (Zakarina dkk., 2024). Oleh karena itu, materi siklus hidup makhluk hidup dan cara pelestariannya sekitar menjadi topik yang ideal untuk disampaikan menggunakan pendekatan yang memadukan visualisasi, pengalaman langsung, dan integrasi konsep agar sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas III.

Materi siklus hidup makhluk hidup dan cara pelestariannya pada BAB 2 kelas III merupakan materi yang mengajak siswa memahami tahapan-tahapan dialami makhluk hidup mulai dari lahir, tumbuh, berkembang biak hingga mati, dan bagaimana siklus tersebut berbeda antarmakhluk hidup. Azari dkk. (2023) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis situs web dapat secara signifikan meningkatkan *conceptual understanding* siswa mengenai materi interaksi makhluk hidup karena menyediakan visualisasi interaktif dan simulasi siklus hidup. Oleh karena itu, materi siklus hidup makhluk hidup sangat cocok diolah menjadi multimedia interaktif karena karakteristiknya yang bersifat proses berurutan dan

seringkali abstrak bagi siswa kelas III dengan animasi, audio, grafik dan elemen interaktif siswa dapat melihat tahapan-ternyata secara langsung, bereksperimen dan memilih jalur yang mendukung pemahaman mereka.

Metode ceramah yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi pembelajaran di kelas karena penyampaian materi ke siswa dengan metode yang benar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi, metode ceramah terlalu membosankan jika di gunakan terus-menerus dan antusias siswa akan pembelajaran akan berkurang hal ini diperkuat oleh penelitian Putri dkk. (2025) di SD Negeri Jawilan yang menyebutkan bahwa metode penyampaian IPAS masih didominasi ceramah dan penggunaan media yang terbatas, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Kondisi ini diperparah dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga materi yang seharusnya dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa justru terasa asing dan membosankan.

Permasalahan yang ditemukan di SDN Junganyar 2 Socah, setelah peneliti melakukan pra penelitian pada tanggal 29 September 2025 peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas III SDN Junganyar 2 khususnya pada pembelajaran IPAS kelas III materi siklus hidup makhluk hidup dan cara pelestariannya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, teridentifikasi bahwa siswa kurang antusias saat pembelajaran IPAS berlangsung. Rendahnya antusiasme ini berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata materi siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya masih sangat rendah dan berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan SD Negeri Jungayar 2 Socah yaitu 68. Data hasil

pra penelitian menunjukkan nilai mata pelajaran IPAS yaitu 64, dan nilai yang diperoleh dari hasil ulangan harian materi siklus hidup makhluk hidup mendapatkan nilai rata-rata 62, nilai ulangan harian materi siklus hidup hewan mendapatkan nilai rata-rata 58, nilai ulangan harian materi metamorfosis mendapatkan nilai rata-rata 63 dan nilai ulangan harian materi siklus hidup tumbuhan mendapatkan nilai rata-rata 64.

Hasil observasi kelas III penggunaan media pembelajaran dalam kelas juga kurang di terapkan karena beberapa faktor. Pertama gambar maupun poster di pasang di dinding dan posisinya terlalu tinggi, sehingga membuat siswa kesulitan memahami isi poster karena tulisannya yang terlalu kecil dan kurang jelas kalau di lihat dari jauh. Kedua, teks yang terdapat di dalam poster maupun gambar terlalu panjang dan terlalu kecil, sehingga membuat siswa sulit memahami isi poster tersebut. Minimnya interaksi siswa dengan guru dalam pembelajaran menjadikan kelas tidak kondusif, hal ini bisa menyebabkan siswa menjadi kurang paham akan materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini terlihat siswa menjadi kurang fokus dan memilih untuk berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan pembelajaran. Berdasarkan observasi di kelas III, 5 siswa berbicara sendiri tidak memperhatikan pembelajaran dan 3 siswa yang lainnya sedang asik bermain sendiri. Pembelajaran seperti ini menjadi kurang efektif karena pendekatan yang digunakan tidak cocok diterapkan kepada siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 September 2025 dengan wali kelas III. mendapatkan hasil bahwa total jumlah siswa kelas III ada 32 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki ada 14 siswa dan siswa perempuan ada 18 siswa dengan gaya belajar yang bervariasi. 13 siswa cenderung memiliki gaya

belajar visual, 15 siswa memiliki gaya belajar audiovisual dan 4 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Guru menyatakan bahwa metode yang digunakan biasanya yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan sebagai bahan penilaian dan tolak ukur siswa paham akan materi yang disampaikan. Hasil wawancara guru menyampaikan bahwa siswa kelas III lebih suka pembelajaran yang interaktif, menyenangkan karena tidak membosankan, seperti pembelajaran dengan melihat gambar, video dan bermain sambil belajar. Ibu Vitasari pernah menggunakan gambar sebagai media pembelajaran, namun media itu jarang digunakan lagi karena gambarnya sudah kusam. Guru lebih sering menjelaskan di kelas dengan mengandalkan buku paket sebagai sumber utama. Menurut wali kelas III penggunaan media pembelajaran berupa gambar atau video lebih disukai oleh siswa karena siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan lewat gambar dan video, media gambar yang digunakan oleh guru menjadi tidak efektif karena jumlahnya yang terbatas dan kondisi media gambarnya sudah tidak layak di gunakan lagi. Pembelajaran seperti ini akan menjadi sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang menunjukkan 29 siswa memperoleh nilai pada mata pelajaran IPAS kurang dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 68 dan nilai rata-rata mata Pelajaran IPAS hanya sebesar 61.

Li & Wang. (2024) menegaskan bahwa ketergantungan berlebih pada buku teks dan metode ceramah membatasi kesempatan siswa yang ber-gaya belajar visual dan kinestetik untuk memahami materi secara mendalam. Akibatnya, dalam pembelajaran IPAS siswa mengalami kesulitan memvisualisasikan berbagai siklus hidup pada makhluk hidup, serta mengetahui cara untuk pelestariannya masalah

yang dapat diminimalkan dengan menghadirkan media interaktif (multimedia, game edukatif, atau AR) yang secara empiris terbukti memfasilitasi observasi, simulasi, dan praktik yang relevan untuk menguatkan pemahaman konseptual siswa.

Pada tanggal 29 September 2025, peneliti melaksanakan pengumpulan data melalui angket respon siswa dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan serta preferensi gaya belajar dan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN Junganyar 2 Socah, Bangkalan. Angket tersebut diisi oleh seluruh siswa kelas III yang berjumlah 32 orang. Berdasarkan hasil pengisian angket, diketahui bahwa 93,75% siswa lebih menyukai pembelajaran secara berkelompok, sedangkan 31,25% siswa lebih menyukai belajar secara individu. Sebanyak 84,375% siswa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih berfokus pada penggunaan buku sebagai sumber utama, dan 87,5% siswa mengaku merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku. Selain itu, 68,75% siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan respon terhadap media pembelajaran, 100% siswa menyebutkan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran di kelas, namun 34,375% siswa menilai media tersebut kurang menarik. Lebih lanjut, 93,75% siswa menyukai kegiatan belajar melalui gambar dibandingkan hanya membaca teks, 70,3% siswa menyukai pembelajaran yang dikaitkan dengan unsur siklus hidup makhluk hidup, dan 81,4% siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis elektronik. Menariknya, seluruh siswa 100% menyatakan bahwa mereka sangat menyukai media pembelajaran yang memadukan gambar, suara, dan video dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa kelas III SDN Junganyar 2 Socah sudah memiliki HP pribadi semuanya dan juga pernah mengoperasikannya di rumah untuk mencari materi yang sulit untuk di pahami, dan juga dari pihak sekolah mengizinkan apabila siswa ini membawa HP ke sekolah tetapi dengan syarat alasan yang jelas dan hanya boleh di gunakan saat waktu tertentu saja, jadi kalau HP di rasa tidak lagi di gunakan akan di kumpulkan kepada wali kelas. Tidak setiap hari siswa membawa HP ke sekolah hanya pada saat diperlukan saja. Sekolah juga mempunyai Chromebook tetapi dengan jumlah yang terbatas dan itu biasanya hanya di gunakan kelas 6 untuk ujian. Hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan ditemukan proses kegiatan pembelajaran masih kurang melibatkan siswa secara aktif, media pembelajaran yang digunakan guru belum efektif, serta hasil belajar siswa masih rendah. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa sebenarnya tertarik dengan penggunaan media pembelajaran di kelas, karena selama pembelajaran menggunakan metode ceramah siswa merasa bosan, media pembelajaran yang ada di sekolah masih belum maksimal untuk di gunakan karena kondisi media yang sudah rusak dan belum sempat untuk di perbaiki.

Pentingnya membuat media pembelajaran interaktif tentang materi siklus hidup pada makhluk hidup di SDN Junganyar 2 Socah semakin terasa karena hal ini berpengaruh besar terhadap pemahaman sains siswa di tingkat selanjutnya. Materi tentang siklus hidup tidak hanya membantu siswa mengenal siklus hidup makhluk hidup, tetapi juga menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan dan makhluk hidup di sekitar mereka. Jika siswa belum memahami materi ini dengan baik, maka hal itu bisa menghambat kemampuan mereka dalam memahami ilmu

sains dan mengurangi kepedulian terhadap masalah lingkungan. Karena itu, perlu ada upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Afifa dkk. (2025) yang menerangkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang interaktif untuk materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SD. Penelitian dilakukan dengan metode Research & Development (R&D), melibatkan validasi ahli, guru, dan respon siswa untuk menilai kelayakan dan kemenarikan media tersebut, dan penelitian ini menguji media pembelajaran digital pada materi siklus hidup makhluk hidup sangat efektif digunakan.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas. Tingkat keaktifan siswa menunjukkan sejauh mana peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar, baik dalam memperhatikan penjelasan guru, mengamati media pembelajaran, bertanya, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas yang diberikan. Semakin aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, maka semakin besar peluang siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, apabila siswa kurang aktif, maka proses pembelajaran cenderung berlangsung pasif sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Dalam penelitian ini, aktivitas siswa diamati melalui lembar observasi aktivitas siswa selama penggunaan multimedia interaktif *Life Loop* pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru dan media, keaktifan dalam mengamati gambar atau video,

partisipasi dalam diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme siswa saat menggunakan multimedia interaktif.(Novia Sembiring, 2025)

Tidak hanya video pembelajaran saja yang ada di dalam multimedia interaktif tetapi juga terdapat materi pembelajaran, ada CP dan ATP, soal evaluasi, dan Quiz. Terdapat banyak komponen di dalam multimedia interaktif hal ini bertujuan agar menarik pengguna dalam menggunakan multimedia interaktif, dan agar siswa tidak kebingungan untuk mencari lagi materi maupun video pembelajaran. Menurut Siahaan dkk. (2024) multimedia pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan materi teks, video, dan kuis evaluasi terbukti lebih memudahkan siswa dalam mengakses seluruh kebutuhan pembelajaran dalam satu media tanpa harus mencari sumber lain, sehingga proses belajar menjadi lebih terstruktur dan tidak membingungkan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Rambe dkk. dalam penelitiannya tentang pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 19 Rantau Utara menunjukkan hasil yang sangat positif, di mana media yang dikembangkan mendapat respon baik dari siswa dan efektif meningkatkan pemahaman materi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang sistematis dan menghasilkan produk multimedia yang valid, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS (Rambe dkk., 2024).

Manangin dkk. juga melaporkan keberhasilan pengembangan media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran mufrodat kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman kosakata. Temuan ini mengindikasikan bahwa Canva tidak hanya efektif untuk pembelajaran sains tetapi juga dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dengan hasil yang memuaskan. Fleksibilitas platform ini menjadi kelebihan tersendiri dalam konteks pengembangan media pembelajaran yang kontekstual (Manangin dkk., 2024).

Fidel dan Ariani dalam penelitiannya tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva dan Wordwall pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas V mengungkapkan bahwa kombinasi berbagai fitur interaktif dalam satu media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi siswa secara aktif. Meskipun fokus penelitian ini pada matematika, prinsip desain interaktif yang digunakan sangat relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS, terutama dalam menghadirkan konten yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Permatasari, 2020).

Berdasarkan fenomena pembelajaran yang ada, permasalahan konkret di SDN Junganyar 2 Socah, urgensi pengembangan media pembelajaran, serta dukungan dari penelitian-penelitian terdahulu dan landasan teori yang kuat, maka penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif *Life Loop* pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup kelas III di SDN Junganyar 2 Socah”** menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk multimedia interaktif yang valid, menarik, dan efektif

untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa pada materi mengenal siklus hidup makhluk hidup dan pelestariannya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif *Life Loop* pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup kelas III SDN Junganyar 2 Socah yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif *Life Loop* pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup kelas III SDN Junganyar 2 Socah yang efektif?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif *Life Loop* pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup kelas III SDN Junganyar 2 Socah yang menarik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif *Life Loop* pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup dan pelestariannya kelas III SDN Junganyar 2 Socah yang valid ditinjau dari angket validasi ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif *Life Loop* pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup dan pelestariannya mengenal kelas III SDN Junganyar 2 Socah yang efektif ditinjau dari hasil belajar dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif *Life Loop* pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup dan pelestariannya kelas III SDN

Junganyar 2 Socah yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia interaktif *Life Loop*.
2. Produk yang dikembangkan akan dibuat melalui aplikasi canva dan bisa di buka melalui www.canva.com.
3. Ukuran produk yang dikembangkan sebesar 1920 x 1080 piksel.
4. Jumlah slide dalam produk yang di buat sebanyak 30 slide
5. Media pembelajaran yang di buat adalah multimedia interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas III SD.
6. Pada multimedia interaktif yang di dibuat memiliki beragam menu yang menarik, setiap slide memiliki desain dan warna yang berbeda. Menu terdiri dari menu beranda, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar-gambar dan animasi, kuis dan soal evaluasi.
7. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan minat dan belajar siswa kelas III.
8. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan digunakan pada BAB 2 Mengenal Siklus Hidup pada Makhluk Hidup mata pelajaran IPAS kelas III.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Multimedia interaktif hanya dikembangkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

2. Multimedia interaktif ini hanya digunakan pada BAB 2 materi Mengenal Siklus Hidup pada Makhluk Hidup.
3. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya bisa digunakan siswa kelas III.
4. Multimedia interaktif menyesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas III SDN Junganyar 2 Socah.
5. Multimedia interaktif yang dikembangkan harus memiliki akses internet untuk membuka.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan.

1.6.1 Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif pada materi siklus hidup pada makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar diharapkan mampu meningkatkan minat dan belajar siswa. Media pembelajaran yang disajikan secara menarik, dengan dilengkapi gambar dan video diharapkan menjadikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan menambah keaktifan siswa saat proses pembelajaran.

1.6.2 Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi mengenal siklus hidup pada makhluk hidup Kelas III secara lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui tampilan visual yang kaya akan gambar, animasi, serta narasi audio, media ini mampu membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak akan tahapan siklus hidup makhluk hidup menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya elemen interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan simulasi sederhana, siswa tidak

hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, serta memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas secara menarik ini juga dapat membantu guru menghemat waktu dalam menjelaskan materi sekaligus meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap topik yang diajarkan.

1.6.3 Bagi Pengembang

Penelitian ini memiliki manfaat dalam upaya meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan serta menjadi wadah bagi peneliti untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan pada permasalahan nyata di dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam menghadapi berbagai kendala pembelajaran di lapangan serta mendorong munculnya solusi inovatif melalui pengembangan media pembelajaran interaktif.

1.6.4 Bagi Sekolah

Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi sekolah sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang memperkaya proses belajar mengajar di kelas, khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup. Dengan adanya media yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan, diharapkan sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang

lebih efektif, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

1.7 Definisi Istilah

Menurut Sugiyono (2020) definisi istilah merupakan uraian mengenai makna suatu kata atau konsep yang digunakan dalam penelitian secara khusus agar batasannya menjadi jelas. Pemberian definisi istilah bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh pembaca memiliki persepsi dan pemahaman yang sama terhadap konsep-konsep yang dijelaskan dalam penelitian. Dengan demikian, peneliti perlu menjabarkan istilah-istilah utama yang digunakan guna menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran. Adapun istilah-istilah pokok yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran secara keseluruhan dapat diartikan sebagai alat, baik yang berbentuk perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi dari guru kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien.
2. Canva merupakan aplikasi editing yang digunakan untuk mengedit desain poster, video, PPT, dan masih banyak lagi yang memanfaatkan jaringan elektronik seperti LAN, WAN, atau internet untuk penggunaannya.

1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru sebagai sumber kepada siswa sebagai penerima, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa agar proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Menurut Rahmadani dkk. (2024) berpendapat

bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sementara itu, pendapat dari Windasari dkk. (2023) dalam Jurnal Pendidikan Bumi Persada dikemukakan bahwa media ajar adalah teknologi yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu sumber kepada penerima dalam konteks pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mengantar informasi dari satu sumber kepada penerima, terutama dalam proses pembelajaran.

1.7.2 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, suara, dan fitur interaksi yang memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, dalam penelitian Hodaifah dkk. (2025) disebutkan bahwa multimedia interaktif mampu menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik dan secara aktif melibatkan siswa sehingga meningkatkan literasi sains. Sementara itu, penelitian Widianita dkk. (2024) menjelaskan bahwa media interaktif berbasis CTL dirancang untuk menjadi media yang valid dan efektif dalam membantu siswa memahami materi kalimat efektif serta membuat pembelajaran lebih menarik dengan elemen interaktif.

1.7.3 Deskripsi Multimedia Interaktif LifeLoop

Life Loop merupakan multimedia interaktif yang dirancang untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar memahami konsep siklus hidup makhluk hidup melalui pendekatan visual, audio, dan permainan edukatif. Nama *Life Loop*

berasal dari dua kata, yaitu *Life* yang berarti “kehidupan” dan *Loop* yang berarti “lingkaran” atau “perputaran”. Gabungan kedua kata tersebut menggambarkan proses kehidupan makhluk hidup yang berlangsung secara berulang dan berkesinambungan, mulai dari lahir, tumbuh, berkembang biak, hingga mati.

Melalui Life Loop, siswa dapat belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan melalui animasi interaktif, video pembelajaran, serta kuis digital yang memperkuat pemahaman mereka tentang tahapan-tahapan dalam siklus hidup hewan dan tumbuhan. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga menemukan sendiri pola perubahan bentuk dan fase kehidupan melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dengan tampilan visual yang cerah dan navigasi yang ramah anak, Life Loop menjadi sarana belajar inovatif yang mampu menghubungkan pengetahuan sains dengan rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa terhadap makhluk hidup di sekitarnya.

1.7.4 Materi Mengenal Siklus Hidup pada Makhluk Hidup

Materi pelajaran pada kelas III jenjang Sekolah Dasar pada BAB 2” Siklus Hidup pada Makhluk Hidup”. Materi yang diajarkan pada semester ganjil di kelas III SDN Junganyar 2 Socah Bangkalan. Materi terdiri topik A pengertian siklus hidup, topik B siklus hidup manusia, topik C siklus hidup hewan, topik D metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, topik E siklus hidup tumbuhan. Peneliti membatasi pengembangan multimedia interaktif pada materi BAB 2 kelas III pembelajaran IPAS, khususnya subbab siklus hidup tumbuhan, dengan beberapa pertimbangan akademik dan pedagogis yang kuat. Materi siklus hidup tumbuhan merupakan konsep dasar dalam pembelajaran sains di sekolah dasar yang menjadi fondasi bagi pemahaman materi biologi pada jenjang pendidikan selanjutnya,

seperti siklus hidup hewan, ekosistem, dan pelestarian lingkungan. Pemahaman yang kurang optimal pada tahap ini berpotensi menimbulkan kesulitan belajar siswa pada materi lanjutan. pembatasan materi dilakukan agar pengembangan multimedia interaktif dapat dilakukan secara fokus, mendalam, dan terukur. Dengan ruang lingkup yang jelas dan spesifik, peneliti dapat merancang konten yang selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), menyusun materi yang sistematis, serta menyajikan evaluasi dan kuis yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Hal ini juga memudahkan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta memudahkan pengukuran efektivitas media dalam pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, pembatasan materi pada subbab siklus hidup tumbuhan dinilai tepat dan strategis, karena memungkinkan pengembangan multimedia interaktif yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS secara optimal.