

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang begitu cepat di era globalisasi ini menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari, termasuk dampaknya terhadap bidang pendidikan. Perkembangan zaman yang terus bergerak maju menuntut seluruh sektor, tak terkecuali pendidikan, untuk beradaptasi dan mengikuti perkembangan teknologi sebagai bagian dari upaya dalam meningkatkan mutu serta kualitas penyelenggaraan pendidikan. Salah satu bentuk penyesuaian tersebut adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam proses pembelajaran. (Agustian, 2021). Penggunaan gambar, video, dan presentasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik. Proses pembelajaran yang terintegrasi teknologi diharapkan bisa membuat suasana serta lingkungan belajar yang aktif dan berdaya saing untuk bisa mempersiapkan siswa dalam menghadapi tuntutan zaman yang semakin maju (Nugroho, 2024).

Idealnya kondisi pembelajaran dalam era globalisasi saat ini dapat dengan maksimal memanfaatkan teknologi yang ada pada proses pembelajaran (Nadila, 2024). Dalam era globalisasi teknologi sudah berdampingan dengan kehidupan sehari-hari termasuk bidang pendidikan. Berbagai peluang yang ditawarkan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan TIK seperti memperluas akses informasi, meningkatkan kualitas pendidikan di era digitalisasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Nasabiyah, 2024)

Pemanfaatan teknologi terbukti menjadi salah satu indikator proses pembelajaran dalam menyongsong pendidikan pada era digital menurut Listiaji (2021) Dalam menghadapi pendidikan abad ke-21 yang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi, guru perlu beradaptasi dengan memenuhi kebutuhan siswa melalui pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Hal ini selaras dengan Peraturan Presiden No. 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020-2024, yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya melalui media pembelajaran berbasis digital (Tim Pembelajaran, 2024).

Bentuk inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan adanya suatu pembaruan kepada siswa dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Inovasi dalam pembelajaran membuat guru harus kreatif dalam mengajar untuk dapat mengembangkan serta meningkatkan semangat dan minat siswa agar tercipta pembelajaran yang aktif dan efektif. Cara agar pembelajaran terasa menyenangkan serta tidak ketinggalan zaman adalah dengan menciptakan media pembelajaran dalam format elektronik, penggunaannya dapat membantu menarik motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Hasriadi, 2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi erat kaitannya dengan pembelajaran sains terutama IPAS, hal ini karena teknologi bisa mengubah konsep-konsep sulit dalam sains menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan bantuan teknologi, siswa bisa melihat langsung bagaimana makhluk hidup dan benda-benda di alam semesta berinteraksi. Ini membuat pembelajaran sains menjadi lebih menarik dan efektif (Suhelayanti, 2023).

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu siswa memahami hubungan antara manusia dan alam, berpikir kritis, mengetahui bagian pada tubuh manusia dan makhluk hidup lainnya, serta peduli lingkungan. Namun, guru seringkali kesulitan menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam IPAS. Untuk mengatasi hal ini, teknologi informasi dapat menjadi solusi yang efektif dengan menyediakan visualisasi yang menarik. Sejalan dengan pendapat Hoerunnisa (2023) bahwa dalam pembelajaran IPAS perlu adanya inovasi dengan menerapkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran untuk membantu menarik perhatian siswa selama pembelajaran, menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran, serta membantu menerangkan konsep abstrak agar dipahami siswa.

Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu pilihan inovasi dalam pembelajaran era digital. Multimedia adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen audio, visual, dan teks, serta dirancang untuk memungkinkan partisipasi aktif pengguna dalam proses pembelajaran. Salah satu ciri-ciri multimedia yaitu adanya gabungan antara beberapa media yang dikemas menjadi satu dalam sebuah multimedia (Fitriya, 2024).

Permasalahan kesulitan belajar yang sering dialami yaitu siswa sering kesulitan memahami materi jika hanya mengandalkan buku tanpa media pendukung. Pemanfaatan teknologi, seperti gambar dan video, dapat menjadi solusi saat guru tidak dapat menyajikan materi secara langsung. Menurut Nur (2024) untuk membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, guru dapat menggunakan multimedia berbasis teknologi. Media ini memadukan teks, gambar, dan suara, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil wawancara pada tanggal 14 Oktober 2024 dengan guru kelas V-B SDN Dukuhklopo menunjukkan bahwa pada kelas V-B sudah menggunakan kurikulum merdeka, guru juga sudah dapat merancang modul dan bahan ajar secara mandiri dengan mengacu pada CP terbaru yang diberikan pemerintah, sekolah juga sudah memiliki sarana prasarana digital yang memadai. Guru menggunakan buku paket yang diberikan pemerintah serta LKPD yang disusun sendiri berdasarkan tingkat kognitif siswanya. Namun pada saat proses pembelajaran berlangsung guru masih mengalami kendala dalam menyiapkan media pembelajaran yang sesuai karakteristik materi untuk menunjang kegiatan belajar dikelas. Siswa banyak yang merasa kesulitan memahami materi, bosan dan tidak tertarik apabila proses pembelajaran hanya bersumber dari buku dan penugasan berupa soal yang ada pada LKPD yang diberikan guru.

Siswa kelas V-B SDN Dukuhklopo kesulitan dalam menangkap konsep materi pembelajaran yang diterangkan oleh guru apabila hanya mengandalkan buku dari pemerintah. Padahal dalam era pendidikan saat ini idealnya seorang guru sebaiknya bisa menggunakan teknologi yang tersedia untuk memvisualisasikan materi pembelajaran yang dirasa kurang apabila hanya dijelaskan melalui buku saja terlebih sekolah memiliki sarana dan prasaran seperti Lcd/proyektor, chromebook, dan tablet. Pada materi melihat karena cahaya nilai siswa rendah di bawah KKTP sekolah, hal ini dikarenakan siswa dan guru merasa kesulitan saat membahas apa saja fungsi bagian mata, proses melihat dan gangguan-gangguan penglihatan karena siswa merasa belum jelas apabila hanya membaca materi yang ada pada buku paket pemerintah tanpa didampingi media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi tersebut.

Berdasarkan paparan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung, tetapi pada mata pelajaran tertentu masih mengalami kesulitan dalam penyampaian materi karena kendala pemanfaatan media, gaya belajar siswa cenderung pada audio dan visual sehingga siswa suka mengamati gambar maupun video. Pada hasil wawancara guru menyebutkan bahwa IPAS terutama pada muatan IPA merupakan materi pembelajaran yang sulit dan memiliki nilai ketuntasan klasikal yang rendah, kemudian hal tersebut ditindak lanjuti dengan pelaksanaan observasi kelas pada saat jam pembelajaran IPA.

Tindak lanjut berupa observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelas V-B pada tanggal 14 Oktober 2024, menunjukkan hasil yang sama dengan hasil wawancara bahwa SDN Dukuhklopo Jombang telah memiliki sarana dan prasaran penunjang pembelajaran yang memadai dan cukup lengkap untuk menunjang proses pembelajaran akan tetapi sarana dan prasarana yang ada tidak digunakan saat proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran IPAS guru menggunakan metode tanya jawab, diskusi dan ceramah, buku siswa dan lkpD buatan sendiri. Respon yang diberikan siswa cenderung ramai sendiri dan tidak fokus saat pembelajaran hal ini karena guru hanya memerintahkan untuk membaca dan memahami materi kemudian diberikan tugas.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa kurang menguasai materi serta memiliki nilai yang rendah pada topik tersebut, setelah dilakukan analisis mendalam mengenai capaian pembelajaran yang ada pada fase B kelas 4 yang menjelaskan tentang materi panca indra pada sub materi bagian mata juga menunjukkan bahwa siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian juga belum

tuntas pada materi tersebut. Untuk menyelesaikan materi yang berlanjut akan tetapi belum tuntas maka perlu di selesaikan pada kelas 5 fase C dengan muatan materi melihat karena cahaya dengan sub materi bagian mata, proses melihat, gangguan penglihatan. Pada materi melihat karena cahaya perlu untuk menguasai materi bagian-bagian mata sebagai materi pengantar sebelum mempelajari materi proses melihat dan gangguan penglihatan oleh karena itu penting untuk mempelajari materi ini hingga tuntas pada kelas 5 fase C.

Permasalahan belajar yang ditemukan pada kelas V-B SDN Dukuhklopo berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V-B pada tanggal 14 Oktober 2024 merujuk pada kesulitan guru dalam menyediakan media pembelajaran bagi siswa sehingga menyebabkan penyampaian pemahaman konsep kepada siswa terhambat, hasil wawancara ini juga didukung dengan hasil observasi yang telah dilaksanakan dan diperoleh hasil bahwa siswa banyak yang kurang kondusif dan merasa bosan saat pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan penugasan. Kemudian adanya materi yang belum tuntas pada kelas 4 dan menjadi materi yang penting diajarkan pada kelas 5. Kemudian beberapa masalah yang muncul pada proses pembelajaran, antara lain minimnya inovasi penggunaan media, pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang kurang, nilai siswa di bawah ketuntasan klasikal yaitu pada presentase 48% atau sekitar 13 siswa yang tuntas belajar. Pemahaman konsep siswa terhadap materi IPA tergolong rendah dan kesulitan guru dalam mengajar materi IPA khususnya pada topik B Materi Melihat Karena Cahaya semester 1.

Menindak lanjuti hasil wawancara dan observasi, selanjutnya dilakukan penyebaran angket pada tanggal 21 Oktober 2024 yang menunjukkan bahwa 92%

atau sekitar 25 siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket. Sementara 96% atau sekitar 26 siswa tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi digital. Siswa juga menyukai penggunaan media digital seperti chromebook dan laptop sekolah dalam presentase 92% atau sekitar 25 siswa, data tersebut dapat dilihat pada hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa lampiran.

Inovasi perlu dilakukan dalam penyediaan media pembelajaran yang interaktif dan dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari minat siswa saat pembelajaran menggunakan teknologi seperti gambar yang ada di layar proyektor. Kemudian didukung dengan sebaran angket yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah lancar mengoperasikan alat elektronik seperti chromebook sekolah, tablet, handphone. Peluang penggunaan inovasi berupa multimedia seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik apabila sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung lalu minat siswa belajar menggunakan media berbasis teknologi digital sudah baik maka sekolah dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai bentuk implementasi pembelajaran di era globalisasi yang serba canggih (Manongga, 2021).

Kebutuhan teknologi dalam pembelajaran di kelas V SDN Dukuhklopo muncul akibat minimnya media pendukung dan rendahnya pemanfaatan teknologimeskipun fasilitas memadai, nilai siswa yang rendah pada materi melihat karena cahaya. Sejalan dengan temuan masalah tersebut, peneliti mengembangkan multimedia pada materi "Melihat Karena Cahaya" yang meliputi organ penglihatan, fungsi, dan gangguannya. Inovasi berupa gambar menarik dan video penjelasan ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih

menarik. Pemilihan multimedia ini berdasarkan pada hubungan antara media dengan karakteristik materi yang akan dimuat dalam produk. Pertimbangan pemilihan media ini dilihat pada materi yang akan mudah dipahami oleh siswa apabila divisualisasikan melalui media digital yang berisi video, gambar dan kuis interaktif serta penjelasan mengenai materi tersebut. Dengan adanya multimedia maka siswa dapat lebih mudah untuk dapat menangkap konsep materi dibandingkan dengan menggunakan media konkret karena keterbatasan dalam hal visualisasi yang sesuai dengan materi bagian-bagian mata, proses melihat dan gangguan penglihatan pada manusia. Sejalan dengan temuan masalah tersebut, peneliti mengembangkan multimedia pada materi "Melihat Karena Cahaya" yang meliputi bagian mata yang terlihat, bagian dalam mata, fungsi dari setiap bagian mata, dan gangguannya.

Penelitian pengembangan multimedia ini dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di SDN Dukuhklopo. Dalam penelitian Firdaus (2021) pada pengembangan multimedia interaktif materi suhu dan kalor untuk siswa kelas V terbukti efektif serta praktis dipergunakan dalam proses pembelajaran. Didukung pula oleh penelitian pengembangan oleh Noviyanti (2023) pada pengembangan multimedia berbasis powerpoint pada materi IPAS kelas V menunjukkan hasil bahwa media layak dipergunakan serta sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar. Sejalan pula dengan penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh Ardelia (2024) pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi IPAS sistem pernapasan kelas V SD terbukti layak dan efektif digunakan serta dapat membantu menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian terdahulu didapati masalah pada sistem penyebaran produk yang masih menggunakan CD dan link drive. Hal ini tentu cukup sulit mengingat saat ini penggunaan CD sudah tidak lagi marak digunakan karena kurang efisien. Kemudian dalam pembuatannya hanya menggunakan powerpoint saja sehingga tidak banyak inovasi dalam desainnya. Penggunaan powerpoint dalam pembuatan media dinilai kurang inovatif apabila tidak digabungkan dengan platform aplikasi lain yang dapat menunjang isi media.

Setelah menganalisis referensi yang didapatkan dari penelitian terdahulu, penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti akan memberikan beberapa pembaruan. Pembaruan yang akan dilakukan yaitu dengan memuat materi pembelajaran IPA yang membahas fungsi dari bagian mata serta jenis-jenis gangguan indra penglihatan. Materi ini juga disesuaikan dengan kurikulum serta capaian pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas V-B SDN Dukuhklopo agar tepat sasaran dalam penggunaan produk media ini. Selain itu keterbaruan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti ini adalah mengintegrasikan gambar, video dari youtube, dan teks yang dibuat menggunakan aplikasi utama powerpoint kemudian dimasukkan kedalam web google sites, kemudian adanya kuis interaktif didalam multimedia yang berasal dari web wordwall yang akan dijawab oleh siswa. Tampilan multimedia interaktif didesain dengan baik dengan mempertimbangkan tingkat keestetikan dan kemudahan poenggunaan agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Kemasan multimedia ini juga mengalami pembaruan dapat diakses dengan mudah melalui platform google sites hanya dengan mengakses link atau scan barcode. Media yang dikembangkan menggunakan google sites ini mencakup,

gambar, video, dan audio, yang dikemas sebagai multimedia. Dapat diakses melalui komputer atau tablet dengan kapasitas kecil dan koneksi internet, media ini mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran berdefensiasi digital sesuai dengan kurikulum merdeka.

Melihat dari temuan masalah yang berhasil diidentifikasi pada kelas V-B SDN Dukuhklopo serta didukung dengan penelitian terdahulu solusi yang dapat diberikan oleh peneliti adalah pengembangan multimedia. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran era digital saat ini sangat menarik untuk digunakan. Selain menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif keuntungan dari penggunaan multimedia ini adalah mampu meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media digital.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, pengembangan multimedia pada pembelajaran IPAS khususnya muatan IPA dapat dijadikan solusi untuk membantu proses pembelajaran serta meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa. Guru memiliki tugas untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan baik, nyaman dan tidak bosan. Penggunaan teknologi di era pendidikan saat ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media digital. Sejalan dengan penjelasan tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan, keefektifan serta kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif Mekaca Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang sesuai yang dinyatakan oleh Nieveen (1999) sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kevalidan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang ditinjau dari validasi ahli?
- b. Bagaimanakah kepraktisan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang ditinjau dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru?
- c. Bagaimanakah keefektifan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang ditinjau dari hasil belajar siswa dan hasil angket respon siswa dan guru?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang sebagai berikut:

- a. Mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang ditinjau dari validasi ahli.

- b. Mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang ditinjau dari observasi aktivitas siswa dan guru.
- c. Mengetahui keefektifan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang ditinjau dari hasil belajar siswa dan angket respon siswa dan guru.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Mekaca (Melihat Karena Cahaya) Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang sebagai berikut:

- a. Produk multimedia ini diakses melalui platform digital google sites yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital dengan link <https://sites.google.com/u/0/new/?authuser=0>
- b. Jenis fasilitas yang ditawarkan dalam multimedia ini adalah materi serta kuis dengan bentuk pilihan ganda.
- c. Multimedia ini dapat digunakan secara online.
- d. Multimedia yang dikembangkan berisi CP (fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari) muatan IPA materi melihat karena cahaya berupa bagian-bagian mata yang terlihat, bagian-bagian dalam mata, proses melihat karena cahaya serta gangguan pada indra penglihatan.
- e. Multimedia dikembangkan untuk siswa kelas V-B SDN Dukuhklopo.
- f. Produk yang dihasilkan ini berisi teks, foto/gambar, animasi, video, dan audio yang mudah dimengerti agar dapat menimbulkan ketertarikan bagi siswa.

- g. Produk yang dihasilkan terdapat kuis interaktif yang diakses melalui web google sites.
- h. Produk memiliki tampilan yang baik pada gawai/gadget dengan ukuran yang besar dan komputer.
- i. Produk multimedia digunakan untuk 2 pertemuan pembelajaran.
- j. Isi materi menggunakan bahasa Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Mekaca Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang sebagai berikut:

- a. Uji coba penggunaan produk multimedia hanya dilakukan di SDN Dukuhklopo
- b. Penelitian pengembangan multimedia Mekaca difokuskan pada siswa kelas V-B SDN Dukuhklopo.
- c. Materi yang disampaikan terbatas, hanya pada materi bagian-bagian mata dan fungsinya, proses melihat karena cahaya serta macam-macam gangguan penglihatan.
- d. Hasil belajar yang diukur pada soal instrumen tes hanya berdasarkan kemampuan kognitif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Mekaca Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang sebagai berikut:

- a. Bagi Guru

Multimedia dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya materi yang bersifat abstrak atau sulit dijelaskan hanya dengan menggunakan buku teks semata. Melalui penggunaan multimedia digital, konsep-konsep yang kompleks dapat divisualisasikan dengan lebih jelas dan menarik, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, multimedia juga membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era serba digital ini.

b. Bagi Siswa

Multimedia diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena melalui tampilan visual, audio, dan animasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah menangkap inti dari materi pelajaran yang kompleks. Dengan penggunaan multimedia, proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan materi yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selain itu, multimedia juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyenangkan, karena siswa dapat mengeksplorasi materi melalui berbagai bentuk penyajian informasi yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing..

c. Bagi Sekolah

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif strategis bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya di kelas V SDN Dukuhklopo. Dengan memanfaatkan

multimedia sebagai media pembelajaran, sekolah dapat menyediakan sarana edukatif yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan multimedia juga dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam mengelola dan mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana yang telah dimiliki, seperti perangkat komputer, proyektor, atau jaringan internet, agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa tambahan wawasan dan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pijakan awal dalam merancang, mengembangkan, atau mengevaluasi media pembelajaran digital yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat membuka peluang untuk melakukan pengembangan lanjutan dengan pendekatan atau metode yang berbeda, sehingga memperkaya khasanah keilmuan dalam dunia pendidikan, khususnya terkait inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, temuan dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks lokal, tetapi juga dapat dijadikan rujukan dalam penelitian yang berskala lebih luas, baik secara teori maupun praktik

1.7 Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Mekaca Pada Siswa Kelas V-B SDN Dukuhklopo Jombang sebagai berikut:

a. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah rangkaian tahapan sistematis yang bertujuan menghasilkan inovasi produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada, sekaligus menggali pengetahuan untuk mengatasi tantangan praktis. Atau secara sederhana dapat diartikan sebagai cara untuk menciptakan atau memperbaiki suatu produk, sambil mencari tahu hal-hal baru yang bisa menyelesaikan masalah sehari-hari.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan jenis media pembelajaran yang didalamnya menggabungkan berbagai macam unsur seperti suara, visual, teks serta dapat menimbulkan interaksi dengan penggunanya. Unsur suara dapat berupa musik, lagu dan efek suara lainnya. Unsur visual dapat berupa grafik, chart, animasi, serta berbagai jenis ilustrasi lainnya. Unsur suara atau audio dapat berupa suara manusia, binatang, angin, air dan lain sebagainya. Teks merupakan tulisan yang berguna dalam memperjelas dan mempertegas pemaparan materi yang disajikan melalui visual dan audio.

c. IPA

Sebagai disiplin ilmu yang harus dikuasai sejak pendidikan dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki kaitan yang sangat signifikan dengan eksistensi

manusia. Cakupan materinya beragam, mulai dari pembahasan mengenai struktur dan fungsi organ tubuh hingga berbagai gangguan kesehatan yang mungkin timbul.

d. Hasil belajar

Hasil belajar mengindikasikan perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengikuti pembelajaran, termasuk peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dinilai selaras dengan tujuan instruksional yang telah dirumuskan. Informasi mengenai hasil belajar ini kemudian digunakan untuk mengevaluasi ketuntasan pemahaman materi secara keseluruhan di dalam kelas.