

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran di sekolah berperan penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses ini mencakup berbagai aktivitas yang telah dirancang sedemikian rupa dengan baik agar terbentuk kegiatan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menurut Faizah & Kamal, (2024) pada dasarnya adalah aktivitas pendidik dalam mengajar peserta didik sehingga terjadi perubahan dalam diri peserta didik. Darsyah (2023) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang terdiri dari beberapa macam komponen yang saling terhubung. Guru harus dapat menggunakan komponen-komponen tersebut dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Maksud dari komponen disini adalah pendidik, peserta didik, materi, tujuan, metode, media atau alat dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan apabila semua komponen tersebut tercapai, dan sebaliknya pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan jika satu dari komponen pembelajaran tidak tercapai, karena untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan perlu adanya hubungan dan kerja sama dari seluruh komponen (Dolong, 2016).

Pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, salah satunya pendidik dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, termasuk dalam pemilihan model dan media sebagai penyampai informasi pembelajaran yang digunakan saat

proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran adalah satu hal yang perlu diperhatikan, karena media pembelajaran merupakan suatu penunjang kesuksesan seorang guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adanya media pembelajaran dapat memperlancar penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik dan sebaliknya. (Harsiwi & Arini, 2020). Fungsi lain dari media pembelajaran adalah dapat membantu pendidik menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, menciptakan interaksi yang menyenangkan, dan mendukung berbagai gaya belajar peserta didik. Pernyataan tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak di rentang usia 7 hingga 11 tahun memasuki tahap operasional konkret, di mana mereka merasa lebih mudah untuk memahami hal-hal nyata daripada hal-hal abstrak (Agustyaningrum et al., 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar. IPAS ialah kombinasi dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS yang kemudian digabung menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang meneliti tentang berbagai fenomena di alam semesta, baik yang hidup maupun mati, dan bagaimana fenomena tersebut saling berinteraksi (Kemendikbud, 2022). Pendidikan IPAS sangat penting untuk pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap dunia sekitar dan memahami hubungannya dengan kehidupan manusia dan alam semesta (Suhelayanti et al., 2023).

Pengajaran materi IPAS ditujukan untuk dapat membekali siswa dengan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari yang biasa ditemukan di kehidupan, baik yang berkaitan dengan aspek kehidupan sosial maupun fenomena alam (Nadhifah et al., 2023).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui teknik observasi pada bulan April Tahun 2025 di SDN 01 Manisrejo menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi dan relevan dengan perkembangan saat ini di sekolah setempat. Kondisi tersebut dikarenakan keterbatasan kreativitas dan kemampuan guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran khususnya media interaktif berbasis digital. Hal ini mengakibatkan pemanfaatan fasilitas internet di sekolah belum digunakan secara optimal. Kondisi lain menunjukkan guru hanya menyampaikan materi secara lisan dengan hanya memanfaatkan buku bacaan saja. Secara keseluruhan, pembelajaran dilakukan tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak efektif, karena siswa cenderung kurang aktif dan cepat bosan. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan memahami apa yang disampaikan guru.

Pengimplementasian media pembelajaran berbasis media digital akan berpengaruh baik dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar di kelas terasa lebih menyenangkan dan menarik, sehingga bisa memberi dampak positif bagi peserta didik dalam jalannya proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Atas dasar pernyataan tersebut, pendidik harus

memperhatikan dan menyesuaikan pemilihan media yang digunakan di kelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Macam media pembelajaran sangat beragam untuk dapat dipilih oleh seorang pendidik, satu diantaranya yakni media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Manurung, (2021) mengartikan multimedia merupakan suatu sistem yang menggunakan beragam jenis bahan pembelajaran yang dirancang menjadi satu kesatuan yang memuat beberapa unsur seperti teks, audio, video, animasi, dan gambar sebagai alat penyampai informasi. Multimedia interaktif merupakan suatu sistem yang digunakan untuk membantu menjelaskan konsep yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret dengan gabungan dari gambar, teks, audio dan animasi, yang dilengkapi dengan *tools* (Deliany et al., 2019). Pemilihan dalam pembuatan media pembelajaran sangatlah bervariasi, salah satunya dapat menggunakan *website*.

Multimedia interaktif berbasis *website* yang bisa diterapkan di sekolah dasar untuk pembelajaran IPAS salah satunya adalah *Linktree*. Kartika & Zakir, (2022) menyatakan *website Linktree* merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang memiliki fungsi utama untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Media ini memungkinkan penyematan materi, kuis, presensi, dan lainnya secara gratis, sehingga memudahkan pengguna dapat mengakses materi atau pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Melianti, (2023) berpendapat *website Linktree* Linktree adalah platform daring yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar

secara daring, yang memungkinkan pengguna dapat menggunakannya dengan efisien dengan akses ke berbagai konten melalui satu tautan.

Era teknologi saat ini, sangat relevan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* karena dengan melibatkan berbagai bentuk multimedia guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan cara yang lebih baik dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan (Januarisman & Ghufron, 2016). Media pembelajaran berbasis *website* ini diharapkan dapat menjadikan sumber belajar alternatif bagi peserta didik yang dapat digunakan secara fleksibel dan dapat diakses secara berulang, sehingga mendukung pembelajaran secara mandiri (Imani et al., 2021).

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penelitian pengembangan perlu dilakukan untuk memberikan solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Website Linktree* Untuk Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar di SDN 01 Manisrejo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini mengacu berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka yakni:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* untuk pembelajaran IPAS Sekolah Dasar di SDN 01 Manisrejo?

2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* untuk pembelajaran IPAS Sekolah Dasar di SDN 01 Manisrejo?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, memunculkan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* untuk pembelajaran IPAS Sekolah Dasar di SDN 01 Manisrejo.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* untuk pembelajaran IPAS Sekolah Dasar di SDN 01 Manisrejo.

### **D. Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai sudut pandang, yaitu sebagai berikut :

1. Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian yang akan dilakukan dikemudian hari. Penelitian diharapkan bisa menjadi referensi untuk melakukan penelitian yang serupa. Sebagai tindak lanjut penyempurnaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dan penelitian dapat dijadikan sumber petunjuk bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

- a. Bagi Sekolah

Sebagai penunjang proses belajar berupa multimedia interaktif

untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, melatih kemandirian peserta didik. Dengan hal tersebut dapat memberikan dampak baik untuk kualitas pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Pendidik

Sebagai alternatif media pembelajaran serta alat penunjang pembelajaran agar bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Peserta Didik

Berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara berulang dengan waktu yang fleksibel untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta memberikan peserta didik pengalaman belajar yang berbeda.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu bagi peneliti lain sebagai referensi dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran interaktif.

## **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *website Linktree*. Produk ini dirancang sebagai media pembelajaran IPAS yang hasil akhir dari pengembangan ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik di tingkat sekolah dasar. Tampilan pada *Linktree* ini sangat menarik, karena menyediakan beragam menu yang dapat diakses. Setiap menu dilengkapi dengan animasi dan gambar pendukung yang disesuaikan

dengan karakteristik peserta didik. Produk ini dapat diakses melalui internet dalam bentuk tautan link, yang dapat disimpan dan dipelajari berulang kali. Produk ini dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, dan ponsel. Adapun menu yang termuat pada *Linktree* meliputi: (1) Halaman *Home*; (2) Menu 1: Petunjuk Penggunaan; (3) Menu 2: *Pre-test*; (4) Menu 3: Video Pembelajaran (5) Menu 4: Materi Ajar; (6) Menu 5: e-LKPD; (7) Menu 6: Evaluasi; (8) Menu 7: Refleksi; (9) Menu 8: Ibu Guru! Saya Bertanya; (10) Menu 9: Profil Penyusun.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang diimplementasikan pada pembelajaran mengakibatkan kurangnya dorongan dan semangat belajar dengan aktif, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami dan menyerap pembelajaran yang diajarkan secara maksimal. Peneliti memiliki masukan berupa inovasi pada media berupa multimedia interaktif. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* memiliki peran yang penting untuk menghadirkan suasana belajar yang baru, interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat memahami materi lebih mudah. *Website Linktree* ini dirancang dengan berbagai menu yang selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga dianggap layak dan perlu untuk dikembangkan.

#### **G. Definisi Istilah**

Penelitian ini menggunakan definisi istilah yang digunakan untuk menghindari perbedaan penafsiran terkait penelitian, berikut adalah

penjabarannya:

1. Multimedia interaktif berbasis *website Linktree* dalam penelitian ini merupakan multimedia gabungan dari beberapa media, yang meliputi gambar, animasi, teks, suara dan video. Multimedia ini dirancang menjadi beberapa menu dengan didukung *website* lain, seperti *Canva*, *Wordwall*, *Liveworksheets*, *Heyzine*, *Padlet* dan *Capcut* supaya tampilannya menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan disesuaikan pada karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan setiap menu yang tersedia, sehingga menjadikannya bersifat interaktif. Multimedia interaktif ini disusun dengan beberapa menu yang disajikan dalam bentuk *Linktree* dan dibagikan melalui tautan.
2. Pembelajaran IPAS dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran di kelas V SDN 01 Manisrejo pada materi sumber daya alam hayati dan nonhayati yang diukur melalui tes kognitif berupa pilihan ganda. Tes tersebut terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Soal tes disajikan secara interaktif dengan menggunakan *website Wordwall*.