

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Setyaningsih, (2023) menjelaskan multimedia adalah teknologi baru yang memungkinkan informasi dalam berbagai bentuk media yang digabungkan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan. Munisah, (2019) menyatakan bahwa semua informasi dalam bentuk teks, grafik, foto, gambar diam dan bergerak yang dapat dibuat dengan menggunakan komputer (animasi), audio, dan media yang dapat diekspresikan, disimpan, dikomunikasikan dan diproses secara digital disebut multimedia. Multimedia memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan ke publik dalam bentuk kumpulan berbagai media dalam bentuk teks, foto, grafik, suara, animasi, video, dan file digital interaktif (Manurung, 2021). Sejalan dengan yang disampaikan oleh Marjuni & Harun, (2019) bahwa gabungan dari beberapa media teks, visual, audio, dan model yang dapat digunakan secara bersamaan dan dikendalikan oleh computer disebut dengan multimedia. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan multimedia adalah informasi berbentuk teks, gambar, audio, animasi maupun video yang diproses secara digital untuk menyampaikan pesan ke publik.

Fikri & Madona, (2018) menjelaskan multimedia interaktif merupakan rancangan media yang berfungsi memberikan interaksi kepada pengguna dan menyampaikan pesan informasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniawati & Nita, (2018) bahwa multimedia interaktif adalah alat yang memberikan keleluasaan kepada penggunanya untuk menghendaki suatu yang dipilih dengan menggunakan alat kontrol. Multimedia interaktif juga dapat dikontrol oleh pengontrol tersendiri, memungkinkan pengguna untuk memilih keinginan tindakan untuk prosedur selanjutnya. Multimedia interaktif adalah suatu bentuk media yang mengombinasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu tampilan yang disusun sedemikian rupa sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung (Meixner, 2017). Karakteristik multimedia interaktif memungkinkan siswa terlibat langsung dalam penggunaannya selama proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Kumalasani, 2018). Multimedia interaktif dimanfaatkan untuk menciptakan proses belajar secara efektif dan efisien, untuk dapat mendukung siswa dalam membangun pengetahuan sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Habib et al., 2020).

Merujuk pada beberapa pendapat definisi diatas, dapat disimpulkan multimedia interaktif adalah media pendidikan yang menggunakan komputer atau alat pembelajaran serupa lainnya

untuk menggabungkan animasi, video, grafik, audio, teks dan gambar secara objektif. Pengguna dapat terlibat dengan program secara langsung. Multimedia, pembelajaran, dan interaksi adalah tiga komponen mendasar dari media pembelajaran interaktif.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dengan pengalaman belajar baru bagi siswa (Fitriya et al., 2024). Pendapat Indartiwi et al. (2020) mengatakan bahwa multimedia interaktif sangat penting karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga menciptakan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Kusumawati et al. (2021) berpendapat multimedia interaktif memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran diantaranya adalah :

1. Menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif
2. Materi yang disajikan lebih bermakna dengan menambahkan elemen suara, visual, musik, animasi, dan video
3. Meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian materi
4. Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel
5. Mampu membangun minat dan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan manfaat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwasannya multimedia interaktif memiliki manfaat yang beragam dalam proses pembelajaran, seperti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan menyenangkan, meningkatkan efektifitas pembelajaran serta memungkinkan siswa belajar secara fleksibel. Selain itu adanya multimedia interaktif yang disajikan dengan variasi teks, animasi, audio dan gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif.

c. Karakteristik Multimedia Interaktif

Limbong et al., (2022) berpendapat ada beberapa karakteristik multimedia interaktif yang perlu dimiliki, diantaranya adalah (1) Memiliki kemampuan adaptif yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan juga fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai konteks atau lokasi; (2) Penyajian konten pembelajaran interaktif berbasis *web*, tidak hanya sekadar mengalihwujudkan teks dari buku, namun menciptakan media yang efektif untuk pembelajaran interaktif; (3) Pengemasan materi dilakukan secara multimedia dengan mengintegrasikan teks, animasi, audio, dan video yang relevan dengan kebutuhan.

Menurut Indrawan et al. (2020) multimedia interaktif harus memiliki sifat fiksatif, yang berarti memiliki kemampuan untuk menyimpan informasi atau data agar dapat diakses dan dipelajari

kembali di kemudian hari. Selain itu, multimedia interaktif harus bersifat distributif, yang berarti dapat menjangkau banyak pengguna (siswa dan guru) dalam waktu yang bersamaan. Ia juga mengatakan multimedia interaktif sebaiknya menunjukkan adanya keterlibatan aktif dari siswa dalam pembelajaran dengan pemberian umpan balik atau *feedback*. Sejalan dengan Daryanto dalam (Sinaga, 2021) secara umum Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan beragam jenis media

Dapat dikatakan sebagai MPI apabila menggunakan minimal dua jenis media yang berbeda secara bersamaan.

2. Menghasilkan interaksi aktif dengan pengguna (siswa)

MPI harus mampu menghasilkan respon aktif dari pengguna (siswa). Langkah ini memiliki tujuan untuk bisa memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

3. Bersifat mandiri

Memberikan kelengkapan dan kemudahan untuk dipahami sehingga pengguna dapat belajar tanpa memerlukan bantuan orang lain. Sifat mandiri ini memungkinkan pengguna (siswa) dapat belajar secara fleksibel.

Merujuk dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam menciptakan multimedia interaktif perlu memperhatikan karakteristik yang ada seperti memiliki kemampuan

adaptif dan fleksibel, kemampuan yang dapat diakses kembali oleh pengguna secara berulang, dapat menghasilkan pembelajaran yang aktif yang dapat memberikan umpan balik. Selain itu syarat penting dalam menciptakan multimedia interaktif yaitu harus terdiri lebih dari dua media yang digunakan secara bersamaan.

d. Komponen Multimedia Interaktif

Unsur interaktivitas dalam multimedia dapat memberikan pilihan yaitu pengguna dapat menentukan detail informasi yang ingin untuk dipelajari dan memilih informasi sesuai dengan permintaan dan kebutuhan pengguna. Interaktivitas multimedia interaktif menunjukkan tingkat interaksi pengguna saat menjalankan program. Menurut Jayusman (2019) multimedia interaktif memiliki berbagai komponen media yang terdiri dari: a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas yang bergabung menjadi satu kesatuan.

Pendapat lain mengatakan bahwa komponen multimedia interaktif terdiri dari kombinasi tulisan, gambar, grafik, suara, video, dan animasi yang diintegrasikan melalui perangkat komputer, yang ditampilkan dalam berbagai menu seperti petunjuk penggunaan, materi, latihan, ringkasan serta evaluasi (H. D. Surjono, 2017). Hal tersebut sejalan dengan Herliyani & Widnyana, (2019) yang menyatakan multimedia memiliki unsur-unsur yang mendukung proses pembelajaran. Berikut unsur yang terdapat pada multimedia pembelajaran:

1. Unsur teks merupakan unsur dasar yang memiliki peran untuk mengarahkan pengguna multimedia serta memberikan informasi utama yang terdapat pada multimedia.
2. Unsur grafik memiliki peran bisa menyajikan kenyataan atau berbentuk ikonik. Melalui grafik, informasi dapat disampaikan dengan lebih menarik dan memperkuat poin penting. Multimedia interaktif sering menggunakan grafik karena media visual ini membuat proses pembelajaran lebih bermakna.
3. Unsur gambar memiliki peran untuk menjelaskan informasi yang disampaikan dengan teks. Unsur gambar merupakan pengganti dalam menyampaikan informasi melalui teks. Maka untuk mengkonkritkan informasi yang memiliki sifat abstrak dapat melalui unsur gambar sehingga informasi akan mudah untuk dipahami.
4. Unsur video juga berperan penting dalam multimedia. Dimana gambar yang bergerak pada video dapat memberikan penjelasan detail materi secara lebih menyeluruh dan praktis.
5. Unsur animasi dapat didefinisikan sebagai serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dan bergantian untuk memberikan ilusi bahwa objek sedang bergerak. Animasi memiliki banyak manfaat, termasuk kemampuan untuk menjelaskan konsep abstrak dan menggambarkan prosedur, serta kemampuan untuk menarik perhatian dan memudahkan

pemahaman peserta didik.

6. Unsur audio berperan dalam penyampaian suatu informasi melalui suara. Misalnya berupa pengucapan bahasa asing dalam pembelajaran. Audio juga dapat memberikan kesan yang berbeda pada multimedia yaitu dengan menjadikan unsur audio sebagai suara penegas.

Berdasarkan pendapat diatas, kesimpulannya adalah multimedia interaktif memiliki elemen-elemen yang terdapat didalamnya seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, dan audio. Unsur-unsur tersebut dipadukan untuk menciptakan media pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan elemen tersebut pengguna (siswa dan guru) dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

2. Website Linktree

a. Pengertian *Website Linktree*

Sitoro et al. (2024) mengatakan pengertian *Linktree* adalah suatu media yang menyediakan alat berisi tautan yang dapat dibuka oleh siswa untuk mengakses berbagai kegiatan, misalnya siswa dapat mengakses materi dan penilaian. Definisi lain yaitu *Linktree* adalah *web* interaktif yang mudah diakses dengan menawarkan berbagai sumber belajar dalam satu tautan untuk memungkinkan pembelajaran secara efisien dan fleksibel. Renova et al., (2022)

mendefinisikan *Linktree* adalah *platform* digital yang dapat dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran daring yang dapat menyajikan materi dan media dalam bentuk audio-visual. Guru dapat membuat tautan ke berbagai sumber belajar yang dapat diakses siswa dalam satu tautan secara berulang dengan waktu yang fleksibel.

Fitriani et al., (2021) mengatakan *website Linktree* adalah media berbasis *website* gratis yang berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, khususnya pada pembelajaran jarak jauh untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Guru dapat menggunakan media berbasis *link* ini untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Linktree* memiliki kemampuan berkolaborasi dengan berbagai platform lain melalui koneksi internet, untuk menciptakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Merujuk pada definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *website Linktree* adalah sebuah platform pendukung pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan pengguna membuat halaman yang menggabungkan berbagai sumber belajar dari berbagai platform untuk dapat diakses dalam satu tautan. *Linktree* dapat dibuat dengan memadukan berbagai media antara lain teks, gambar, animasi, audio, video, dan media lainnya yang dikemas menjadi satu dalam sebuah *website* dengan menyambungkan ke perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya, dalam pengimplementasiannya melibatkan keaktifan siswa dan guru secara langsung sehingga

tujuan pembelajaran dapat terwujud. *Linktree* dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran, terutama bagi guru, siswa, dan pembuat konten pendidikan.

b. Manfaat *Website Linktree*

Dalam penggunaan *website Linktree* sebagai sarana dalam menciptakan multimedia interaktif tentu memiliki beberapa manfaat dalam konteks pembelajaran. Manfaat *website Linktree* sebagai berikut:

1) Kemudahan dalam berbagi tautan

Dengan menggunakan *website Linktree* pengguna (guru dan siswa) dapat menyederhanakan berbagai tautan materi ajar dengan cukup satu tautan *Linktree*. Hal ini tentu lebih praktis dan hemat waktu dibandingkan jika membagikan berbagai tautan secara terpisah (Akbar et al., 2023).

2) Meningkatkan minat belajar

Kemudahan akses ke berbagai sumber belajar yang menarik berpotensi meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam proses belajar, sehingga dapat memicu motivasi dan minat belajar siswa.

3) Menciptakan pembelajaran yang aktif

Dengan multimedia interaktif menggunakan *website Linktree* materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih adaptif, sehingga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang

lebih aktif bagi siswa (Hanifah et al., 2024).

Berdasarkan manfaat yang dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *website Linktree* memiliki beberapa manfaat dalam konteks pembelajaran yaitu, efisiensi waktu pengguna dengan menyederhanakan dari berbagai tautan menjadi cukup satu tautan, menciptakan pembelajaran yang aktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan *website Linktree* juga dapat dikolaborasikan dengan *website* lainnya sebagai media pendukung untuk menciptakan multimedia yang menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

c. Kelebihan *Website Linktree*

Media pembelajaran online seperti *website Linktree* tentu terdapat kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Keunggulan *Linktree* sebagai platform pembelajaran *e-learning* adalah sebagai berikut; (1) *Linktree* memungkinkan pengguna menyajikan beragam tautan yang disesuaikan dengan karakteristik penggunanya, sehingga pengguna dapat memilih tautan yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka; (2) *Website Linktree* memungkinkan pengguna untuk menghubungkan berbagai platform digital dalam satu halaman, sekaligus dapat menambahkan logo atau gambar (Sundari, 2024); (3) Pengguna dapat mengakses media untuk belajar secara fleksibel; (4) Pembaruan materi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan (Purwanto, 2024); (5) *Website Linktree* memudahkan

guru untuk mengumpulkan tautan atau dokumen pembelajaran dalam satu *platform* atau kumpulan yang dapat dibagikan kepada siswa (Karim et al., 2024).

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pendapat diatas adalah bawa multimedia interaktif *Linktree* memiliki beberapa kelebihan antara lain penggunaannya sangat mudah dan fleksibel, dapat diakses menggunakan jaringan internet atau *wifi*, tampilan desainnya sangat menarik dan mudah diatur sehingga memudahkan pengguna menyesuaikan kebutuhan, dapat menambahkan tautan dengan mudah dan tanpa batas, serta dapat mengakses tautan dengan mudah tanpa harus mengunduh dokumen yang diperlukan. Kelebihan ini juga memungkinkan pengguna dapat mengakses link kapanpun dan dimanapun, sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan.

d. Kekurangan *Website Linktree*

Meskipun *website Linktree* memiliki banyak kelebihan, namun *website* ini juga memiliki kekurangan. Berikut adalah kekurangan *website Linktree*; (1) Akses *Linktree* memerlukan koneksi internet, yang dapat menjadi penghalang bagi siswa yang tidak memilikinya. (Prastiya et al., 2023); (2) Pilihan tema *Linktree* terbatas bagi pengguna gratis. Pengguna harus berlangganan *Linktree Pro* berbayar apabila ingin mengakses tema tanpa batas. (Renova et al., 2022); (3) Beberapa peserta didik kurang memahami

dan menerapkan strategi, metode, dan teknik pengajaran berbasis teknologi informasi (Putra et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan dari berbagai pendapat diatas, disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dalam penggunaan multimedia interaktif *Linktree* antara lain membutuhkan internet yang stabil untuk dapat mengakses, media pembelajaran menggunakan *Linktree* juga sangat memerlukan saran penunjang seperti handphone ataupun komputer serta dalam pembuatannya membutuhkan keahlian tertentu. Hal ini memungkinkan adanya pertimbangan pengguna yang belum memiliki pemahaman atau keahlian dalam media digital dalam menggunakan *website Linktree*.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Terdapat perubahan pada pembelajaran IPA dan IPS Kurikulum Merdeka yaitu kedua mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan untuk mendorong peserta didik agar mampu mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial di sekitarnya secara terpadu (Meylovia & Alfin Julianto, 2023). Siswa dapat melihat fenomena alam dan sosial secara bersamaan dengan mempelajari lingkungan sekitar. Ini membantu siswa terbiasa dengan kegiatan inkuiri seperti mengobservasi dan mengeksplorasi (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Menurut Andreani & Gunansyah, (2023) dengan penggabungan kedua mata pelajaran tersebut IPAS dianggap membawa dampak positif karena dapat mengurangi tekanan pada guru dalam menyelesaikan materi, sehingga para guru memiliki lebih banyak waktu untuk mengeksplorasi berbagai model, media dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah penggabungan kedua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS yang bertujuan untuk mendorong siswa untuk belajar tentang lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan sehingga guru memiliki waktu yang lebih banyak untuk mempelajari berbagai model dan media pembelajaran. Penggabungan kedua mata pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan akan bermanfaat karena memungkinkan guru memiliki waktu lebih dalam menyelesaikan materi. Dengan demikian, guru akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk mencoba berbagai metode selama proses mengajar yang dapat membuat siswa jauh lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam belajar.

Mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar tentu memiliki banyak materi yang terkandung di dalamnya, salah satunya adalah materi sumber daya alam hayati dan non hayati. Materi IPAS memiliki kedudukan penting untuk dipahami karena terkait dengan

kehidupan sehari-hari. Materi sumber daya alam hayati dan nonhayati dapat disusun dengan penyajian interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami konsep, jenis dan komponen yang ada. Penjelasan jenis dan perbedaan sumber daya alam hayati dan nonhayati dapat disajikan dengan didukung menggunakan media visual, teks, dan audio. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar tersebut. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* dapat menjadi solusi dalam mempermudah pendidik dalam proses penyampaian materi.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan bertanya dan menyelidiki (inkuiri) pada siswa, memahami diri sendiri, dan memahami lingkungannya sehingga pengetahuan dan pemahaman konsep siswa tentang berbagai hal dapat berkembang (Nuryani et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Palupi & Husamah, (2023) yang mengatakan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat dan keingintahuan siswa, keterampilan inkuiri, dan memperkuat pemahaman konsep siswa.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada kurikulum merdeka sebagai wadah peserta didik

mengembangkan Profil Pelajar Pancasila memiliki beberapa tujuan penting. Menurut Septiana & Winangun, (2023) tujuan IPAS diantaranya (1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan minat yang mendorong siswa untuk mempelajari fenomena dan hubungannya dengan dunia di sekitar; (2) Berpartisipasi secara aktif dalam pemeliharaan, pelestarian, dan pelestarian lingkungan alam; (3) Mengembangkan kemampuan inkuiri dengan mengidentifikasi, merumuskan hingga menemukan solusi permasalahan melalui tindakan yang nyata; (4) Memahami diri sendiri, kehidupan manusia dan alam sekitar; (5) Menguasai konsep-konsep di dalam IPAS serta bisa mengimplementasikan dalam keseharian.

Beberapa pendapat tujuan diatas menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka memiliki tujuan penting dalam implementasinya. IPAS mengajarkan siswa untuk memiliki kemampuan bertanya dan menyelidiki (inkuiri). Dengan hal tersebut siswa dapat menidentifikasi hingga merumuskan solusi yang ia temukan di lingkungan sekitar, sehingga pemahaman konsep siswa tentang berbagai hal dapat berkembang.

c. Elemen Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki dua elemen utama: pemahaman konten (IPA dan IPS) dan keterampilan proses. IPAS bukan termasuk dalam pembelajaran tematik yang terpadu

secara utuh, perencanaan pembelajarannya dapat dilakukan dengan menganalisis capaian pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan alur tujuan serta merancang modul ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Menurut Fitra (2022) pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka memiliki dua elemen penting: pemahaman konsep dan keterampilan melakukan eksperimen. Kedua elemen ini memiliki tujuan untuk melatih kreativitas dan kemampuan siswa melalui kegiatan penelitian.

Kemendikbud (2022) yang mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada kurikulum Merdeka memiliki dua elemen utama, yaitu:

1. Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan kita, dengan pengetahuan dapat mendorong lahirnya teknologi dan sistem pengelolaan yang meningkatkan kualitas hidup. Memiliki pemahaman sains terlihat saat seseorang memilih dan mengintegrasikan pengetahuan ilmiah yang relevan (berupa fakta, konsep, prinsip, teori, dan model yang diakui ilmuwan) untuk menjelaskan fenomena atau fakta, serta mengaplikasikannya dalam berbagai macam konteks.

2. Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan serangkaian tindakan terencana

untuk menganalisis situasi, merumuskan masalah, mengevaluasi eksperimen, membandingkan pilihan, mencari informasi dari sumber yang terbatas, merancang penelitian, mengumpulkan data, membuat model, berdiskusi berdasarkan fakta, dan menyusun argumen yang logis.

Berdasarkan beberapa pendapat terkait elemen IPAS diatas, dapat ditarik Kesimpulan bahwa mata pelajaran IPAS di sekolah dasar terdiri dari dua elemen utama: pemahaman materi yang mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial serta keterampilan proses yang melibatkan inkuiri dan eksperimen. Perencanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan menganalisis capaian pembelajaran hingga pembuatan modul ajar yang sesuai dengan tujuan. Kedua komponen ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka melalui penelitian dan penyelidikan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian pertama yang relevan adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Hanifah et al. (2024). Judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* Untuk Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas V Di Kurikulum Merdeka”. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan multimedia interaktif *Linktree* untuk keterampilan menulis yang layak dan praktis untuk digunakan. Penelitian ini memperoleh penilaian dari ahli media sebesar 85%, ahli

materi 88,33%, ahli bahasa 96%, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Linktree* untuk keterampilan menulis secara keseluruhan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Prastiya et al., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Linktree* dalam Bentuk *Web Site* pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SD” . Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengetahui kevalidan, keefektifan serta mengkaji kelayakan penggunaan media *Linktree* dalam bentuk *website* yang dikembangkan dalam penelitian ini. Berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan nilai 90,7%, ahli materi 89,9%, respon guru 90,5%, respon siswa 94%, dapat disimpulkan penggunaan *Linktree* sebagai media pembelajaran berbasis *website* pada materi sumber daya alam memenuhi kriteria valid dan praktis.

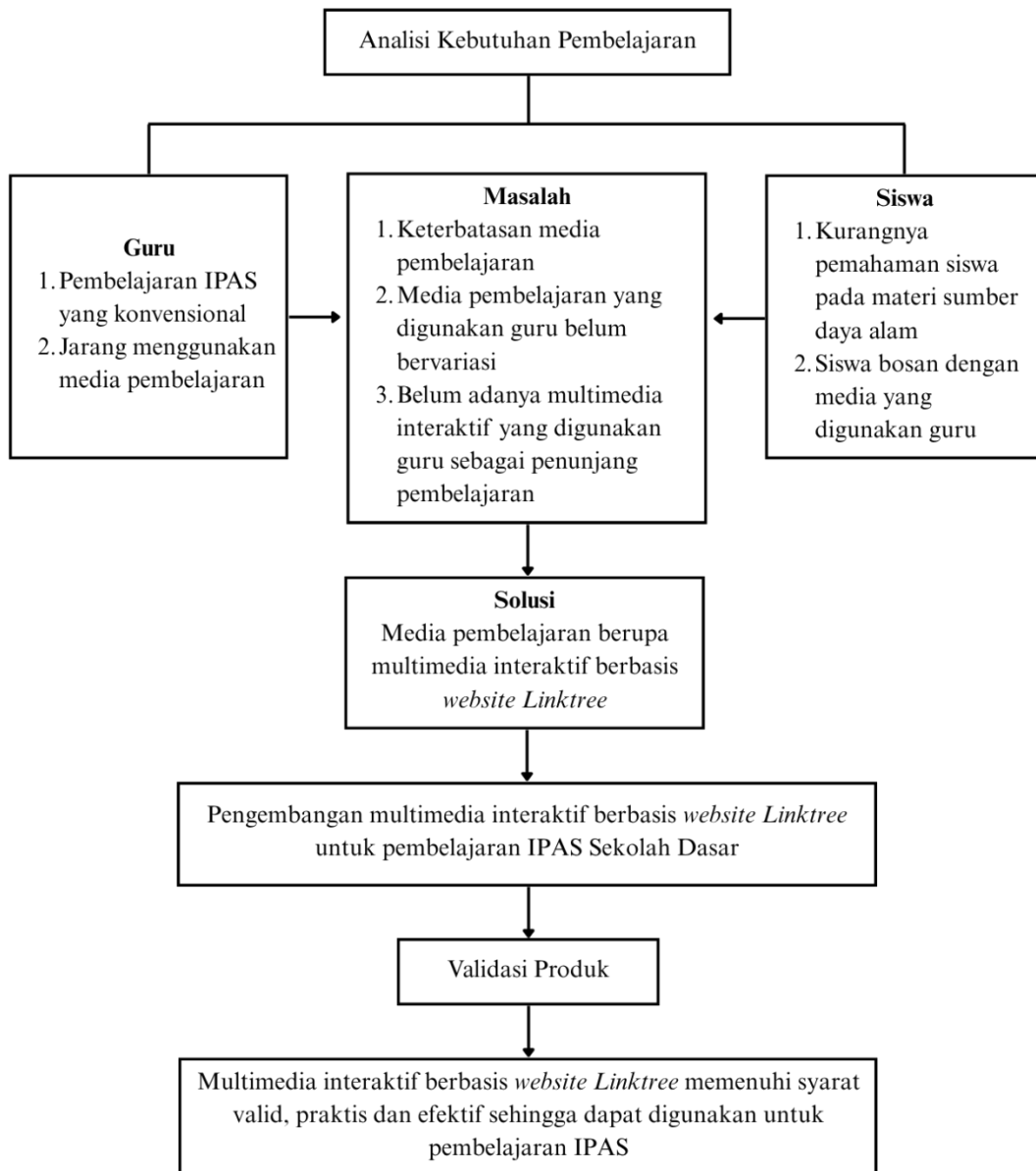
Berdasarkan kedua penelitian yang dilakukan sebelumnya di atas dapat diambil kesimpulan bahwa temuan ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian pertama dan kedua memiliki persamaan media yang dikembangkan yaitu *Linktree* dan penggunaanya untuk siswa SD. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Linktree* untuk pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan *website Linktree*. Peneliti memiliki harapan dari hasil media yang telah dikembangkan bisa menjadi alat penunjang proses pembelajaran IPAS bagi siswa maupun guru.

C. Kerangka Berpikir

Sejumlah permasalahan yang ditemukan di sekolah melalui observasi awal yang sebelumnya dilakukan memunculkan kerangka berpikir pada penelitian ini. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurang optimalnya pembelajaran IPAS, serta pemanfaatan media pembelajaran yang belum bervariasi khususnya dengan memanfaatkan teknologi digital. Guru cenderung melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan hanya mengacu pada buku teks. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPAS dan proses pembelajaran yang monoton menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa multimedia interaktif berbasis *website Linktree*. Media ini dirancang untuk menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, dengan tujuan meningkatkan keaktifan siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Pengembangan media pembelajaran perlu memprioritaskan daya tarik produk dengan memperhatikan karakteristik siswa. Oleh karena itu, proses pengembangannya dilakukan dengan bantuan berbagai platform dan aplikasi pendukung. Produk yang dihasilkan kemudian dievaluasi melalui uji validasi oleh para ahli di bidang materi dan media. Berikut adalah skema kerangka berpikir yang menggambarkan alur penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir