

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS) ialah ilmu yang mengkaji makhluk hidup, benda tidak hidup, dan interaksi yang terjalin di antara keduanya dalam lingkup alam semesta. Tidak hanya itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia selaku makhluk sosial dengan mengintegrasikan bermacam bidang pengetahuan secara sistematis serta logis. Pada tingkat Sekolah Dasar, peserta didik diperkenalkan pada lingkungan sekitar melalui pengalaman langsung serta pengamatan terhadap fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. Proses pembelajaran ini menekankan pada keterampilan mengamati, mengeksplorasi, dan melakukan observasi, yang menjadi dasar penting sebelum peserta didik mempelajari konsep-konsep IPAS yang lebih kompleks di tingkat Sekolah Menengah Pertama (Alfatonah et al., 2023).

Menurut Kemedikdasmen, pendidikan IPAS pada tingkatan sekolah dasar bertujuan membangun ketertarikan serta rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka termotivasi untuk mengeksplorasi fenomena yang terjalin di dekat manusia, sekaligus memahami alam semesta serta berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang cocok supaya bisa menghasilkan proses belajar yang lebih efisien serta efektif, sehingga materi yang di informasikan guru dapat mudah dimengerti dengan baik oleh siswa (Shabrina et al., 2025). Penggunaan

media pembelajaran berpotensi meningkatkan antusiasme peserta didik pada saat pembelajaran sekaligus menghindari kebosanan di dalam kelas. Perihal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati et al., (2026) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat mempengaruhi dalam proses belajar sebab berperan untuk meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan siswa sepanjang pendidikan berlangsung.

Di era *Society 5.0*, mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikan telah menjadi suatu kebutuhan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan mendorong siswa untuk menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Hal ini sangat penting karena media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa, memungkinkan informasi dan materi dikomunikasikan secara efisien dan efektif. (Auliya et al., 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi era *Society 5.0* mampu memberikan fasilitas kepada guru dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran yang lebih mendalam, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Abidah et al., 2022). Sehubungan dengan hal ini, Prasasti & Dewi, (2020) menyatakan bahwa diharapkan penggunaan teknologi ini dapat mentransformasikan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi ini memiliki beberapa keunggulan dalam mendorong pembelajaran di era *society 5.0*, meliputi kemampuan untuk menggabungkan berbagai konten multimedia, memberikan fleksibilitas dalam proses

pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang atau waktu, dan mendorong pembelajaran interaktif melalui simulasi dan aktivitas pembelajaran (Khaerunnisa et al., 2025).

Namun, kenyataan di lapangan itu berbanding terbalik. Berdasarkan beberapa penelitian, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Hal ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri & Trisnawati, (2024), yang mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan pengajaran, sejumlah besar guru masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama, bahkan hanya satu sumber yang digunakan dalam penyajian materi. Situasi ini tidak sejalan dengan tuntutan era digital, yang membutuhkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al., (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas, dikarenakan kurangnya waktu untuk mengembangkan media interaktif. Serta menurut penelitian Oktaviani & Setiani, (2025) meskipun sejumlah sekolah di Indonesia telah memiliki sarana prasarana yang memadai namun pemanfaatan peralatan tersebut belum digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Hal ini didukung oleh observasi yang telah peneliti lakukan di SDN 01 Manisrejo ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPAS pemanfaatan media pembelajaran digital masih terbatas, guru hanya menggunakan buku paket, lembar kerja siswa dan masih jarang menggunakan media digital yang menarik. Padahal di sekolah tersebut sudah tersedia LCD proyektor untuk

dimanfaatkan, namun guru belum memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Selain itu, proses pengajaran masih didominasi oleh metode tradisional yang berfokus pada guru (*teacher-centered*), seperti ceramah dan tanya jawab sederhana. Guru berperan penuh sebagai pusat informasi, sementara siswa hanya melakukan kegiatan seperti mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Kondisi tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan minim partisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu penyebab keterbatasan media dalam pembelajaran IPAS, khususnya yang berbasis digital adalah rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Banyak guru yang masih belum terbiasa menggunakan perangkat dan aplikasi digital dalam pembelajaran, sehingga mereka cenderung menggunakan media konvensional seperti buku paket dan pembelajarannya berpusat pada guru. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN 01 Manisrejo khususnya materi rantai makanan menunjukkan masih terdapat siswa yang belum memahami materi tersebut. Siswa masih bingung dalam memahami hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan buku teks sebagai bahan ajar utama dan tidak menggunakan media belajar digital. Selain itu, guru lebih cenderung menggunakan metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan tanya jawab sederhana. Kondisi tersebut membuat siswa bosan dan tidak terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rahmani & Abduh, 2022).

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu solusi yang sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran digital, yaitu media pembelajaran interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Lumi Education*. *Lumi Education* adalah platform digital dengan beberapa fitur interaktif yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Anggreini et al., 2025), jenis media ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, sehingga memudahkan mereka untuk memahami materi. Menurut penelitian Ali et al., (2025), media pembelajaran interaktif ini efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini *Lumi Education*, akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang akan diberi nama “*Zoo Adventure*” sebuah media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan elemen seperti gambar, teks, video edukatif serta link sebagai wahana lain yang membantu proses pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan. Pemilihan nama “*Zoo Adventure*” pada materi rantai makanan, memiliki konsep yang menggambarkan petualangan hewan secara virtual untuk memahami peran hewan sebagai produsen, konsumen, dan pengurai dalam rantai makanan. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan kuis edukatif yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Perkembangan teknologi ini dapat memberikan kemudahan dalam menciptakan dan mengembangkan media berbasis digital yang interaktif (Sartimah, 2025).

Selain media pembelajaran interaktif *Lumi Education*, model pembelajaran RICOSRE ini menjadi solusi dalam pemecahan masalah dalam penelitian ini. Model RICOSRE (*Reading, Identifying a problem, Constructing the solution, Solving the problem, Reviewing the solution, and Extending the solution*) merupakan sebuah model pembelajaran dengan langkah-langkah penyelesaian masalah (Revayani et al., 2022). Model pembelajaran RICOSRE memiliki manfaat untuk mengembangkan kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah, sehingga siswa terdorong untuk berpikir dan tidak hanya menghafal materi (Sabilla, 2025).

Penelitian dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPAS ini memang sudah banyak dilakukan. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al., (2025) yang menggunakan *lumi education* ini untuk mengembangkan Media *Virtual Tour Maps* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, kemudian penelitian Dewi (2024) yaitu menggunakan *lumi education* ini untuk mengembangkan media *Interactive E-Book*, serta penelitian Fuadi & Nurmala (2025) yaitu mengembangkan buku digital interaktif Bahasa arab dengan menggunakan *lumi education*. Namun dari beberapa penelitian itu belum ada yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran interaktif *lumi education* ini yang di kaitkan dengan model pembelajaran RICOSRE. Karena itu, penelitian ini memiliki fokus baru untuk menggabungkan keduanya guna menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif yang di beri nama “*Zoo Adventure*” yang memiliki tampilan layaknya seperti petualangan hewan yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti perlu melakukan penelitian untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran digital tersebut. Dengan demikian judul dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi Education "Zoo Adventure"* Berbasis RICOSRE Pada Pembelajaran IPAS SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar fokus permasalahan, dengan itu rumusan masalah yang akan di bahas dalam pemngembangan ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana prooses pengembangan media pembelajaran interaktif *lumi education “zoo adventure”* berbasis RICOSRE pada pembelajaran IPAS SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *Lumi Education “Zoo Adventure”* berbasis RICOSRE pada pembelajaran IPAS SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, untuk itu tujuan yang akan dicapai pada penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Lumi Education “Zoo Adventure”* berbasis RICOSRE pada pembelajaran IPAS siswa SD.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *Lumi Education “Zoo Adventure”* berbasis RICOSRE pada pembelajaran IPAS siswa SD.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan nantinya mampu bermanfaat terhadap berbagai pihan antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan tambahan pengetahuan dan pemahaman bagi peneliti terkait proses pengembangan media pembelajaran interaktif *lumi education “zoo adventure”*. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan guru mengenai pengembangan media pembelajaran tersebut.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Media pembelajaran interaktif *lumi education “zoo adventure”* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan menumbuhkan ketertarikan dalam belajar.

- b. Bagi Guru

1. Guru bisa lebih siap dan matang dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Melalui media pembelajaran *lumi education* “*zoo adventure*”, guru dapat membantu siswa tetap fokus selama proses belajar, sekaligus menarik perhatian dan minat mereka.
- c. Bagi Sekolah
1. Sekolah mendapat manfaat dalam memperbaiki cara belajar di ruang kelas.
 2. Menambah media pembelajaran *lumi education* “*zoo adventure*” yang bisa digunakan selama proses pembelajaran.
- d. Bagi Penelitian Lain

Hasil penelitian ini berguna bagi peneliti masa depan, terutama calon guru, sebagai sumber pengetahuan dan wawasan bahwa media pembelajaran interaktif sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna.

E. Spesifikasi Produk

1. Pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif yang diberi nama “*Zoo Adventure*” yang dibuat menggunakan *lumi education* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
2. Media pembelajaran interaktif “*Zoo Adventure*” dapat dibuka oleh peserta didik melalui link yang dibagikan oleh guru dan dapat dibuka secara online melalui handphone, komputer, HP, dan juga tablet.
3. Produk media ini memiliki tampilan menu materi, video pembelajaran, game dan soal evaluasi.

4. Uraian materi dalam media pembelajaran ini berisikan materi rantai makanan kelas V SD yang akan diterapkan dengan model pembelajaran RICOSRE.

F. Pentingnya Pengembangan

Karena beberapa masalah yang muncul dalam pengajaran IPAS di SDN 01 Manisrejo khususnya kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, maka sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif "*Zoo Adventure*" dari *Lumi Education*. Penggunaan media pendidikan ini memiliki peran penting bagi guru sebagai inovasi dalam pembuatan konten yang secara konsisten menggabungkan teknologi digital. Namun, bagi siswa, penggunaan media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu belajar yang menggunakan teknologi digital untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara siswa dan media yang didukung oleh berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, dan kuis, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.
2. *Lumi Education* adalah aplikasi berbasis H5P yang digunakan untuk membuat media ajar interaktif dan menyediakan berbagai fitur interaktif

yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif.

3. *Zoo Adventure* adalah nama media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan *lumi education* . Media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk memfasilitasi terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan media yang didukung oleh berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, serta kuis, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.
4. Model pembelajaran RICOSRE yaitu sebuah model pembelajaran berbasis masalah yang memiliki enam langkah yaitu (*Reading, Identifying a problem, Constructing the solution, Solving the problem, Reviewing the solution, and Extending the solution*).