

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap lingkungan sejak dini. Pada jenjang kelas 3 sekolah dasar, salah satu materi penting yang perlu dipelajari adalah materi panca indra. Materi ini berfungsi untuk mengenalkan organ tubuh manusia beserta fungsinya, serta melatih kemampuan mengamati hubungan antara indra dan lingkungan sekitar[1].

Namun, hasil wawancara dengan bu Wulan wali kelas 3 di SD Negeri Condongcatur menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan tertulis dari buku teks. Selain itu, materi panca indra tidak tercantum dalam buku ajar yang digunakan di sekolah. Kondisi ini menyebabkan guru harus mencari dan menyusun sendiri materi dari berbagai sumber seperti internet dan *Video* pembelajaran daring, yang belum tentu sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa belum optimal sebagian nilai sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun sebagian lainnya masih belum mencapai KKM

Media pembelajaran yang digunakan selama ini juga cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif, sehingga siswa mudah bosan dan kurang terlibat aktif. Padahal, siswa kelas 3 SD memiliki karakteristik aktif, senang bermain, dan belajar melalui pengalaman konkret serta visualisasi yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai bentuk media pembelajaran digital seperti animasi *Video*, *Multimedia* interaktif, dan *Game* edukatif dapat menjadi alternatif solusi. Media tersebut menggabungkan unsur *Audio*, visual, animasi, dan interaksi pengguna sehingga siswa dapat belajar sambil bermain, serta memahami konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Efektivitas penggunaan media interaktif dan game edukatif telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Luqman Hakim (2022) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi panca indera. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid (82% dari ahli materi dan 74% dari ahli media), sangat praktis (97% dari guru dan 97% dari siswa), serta sangat efektif dengan respon siswa mencapai 100%[2]. Media yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Penelitian lain dilakukan di SDN Gedangsewu 1 dengan mengembangkan *Multimedia* interaktif berbasis *Articulate Storyline* menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid (92,22%), sangat praktis (guru 96% dan siswa 98,84%), serta sangat efektif, dengan nilai *posttest* siswa mencapai 88,12% dan 89,44%, melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)[3]. Hasil ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan keberhasilan media pembelajaran berbasis Android, penerapannya di SD Negeri Condongcatur memiliki kendala karena siswa tidak diperbolehkan membawa atau menggunakan telepon genggam (*HP*) di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis desktop yang tetap menghadirkan unsur interaktivitas, visualisasi animasi, serta penyajian materi yang menarik. Media ini dapat dijalankan melalui laptop yang disediakan oleh guru dan ditampilkan menggunakan proyektor di kelas, sehingga tetap mendukung proses pembelajaran yang interaktif sekaligus sesuai dengan kebijakan sekolah.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *Desktop* pada materi panca indra di SD Negeri Condongcatur dipandang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya motivasi dan pemahaman siswa. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus membantu guru menyampaikan materi yang belum tersedia di buku ajar dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebijakan sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *Desktop* yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi panca indra di kelas III SD Negeri Condongcatur?
2. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop* yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* yang dijalankan menggunakan perangkat komputer atau laptop.

2. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran dibatasi pada materi Panca Indra, yang meliputi pengenalan jenis-jenis indra, fungsi masing-masing indra, serta cara menjaga kesehatan panca indra.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 3 SD Negeri Condong Catur tahun ajaran yang sedang berlangsung.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berfokus pada aspek kognitif dan afektif siswa, terutama dalam hal peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* pada materi Panca Indra untuk siswa kelas III SD Negeri Condongcatur.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan pengguna (guru dan siswa).
3. Menganalisis respons guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* pada materi Panca Indra.

Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa pada materi Panca Indra

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai isi penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori yang relevan dengan penelitian, penelitian terdahulu yang mendukung, kerangka berpikir, serta hipotesis penelitian (apabila ada).

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis penelitian, model pengembangan yang digunakan (Multimedia Development Life Cycle/MDLC), subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif, hasil validasi ahli media dan ahli materi, hasil uji coba (alpha testing dan beta testing), hasil *pretest* dan *posttest*, analisis peningkatan hasil belajar, serta pembahasan terhadap temuan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, peneliti selanjutnya, serta pengembangan media di masa mendatang.

