

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media

Sebelum mengembangkan sebuah media pembelajaran, agar guru mengetahui kebutuhan yang dialami oleh siswa, perlu adanya analisis kebutuhan dalam pembelajaran. Menurut (Ritonga et al., 2022) pengembangan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan teknik, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Menurut (Nengsih et al., 2024) pengembangan merupakan suatu proses atau metode yang meliputi perancangan pelaksanaan, evaluasi, revisi dari sebuah produk yang memenuhi kriteria validitas serta kepraktisan.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga makna yang disampaikan dalam materi lebih jelas dan pembelajaran dapat dicapai secara efektif (Nurhidayati et al., 2023). Sejalan dengan penelitian (Mustakim et al., 2024) media pembelajaran merupakan alat penting yang dibutuhkan oleh guru untuk mendukung penyampaian materi selama proses pembelajaran.

Disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu pembaharuan produk yang sudah ada sebelumnya dikemas secara efisien dan efektif sesuai dengan kebutuhan yang telah di analisis. Sehingga pengembangan media pembelajaran memberikan manfaat untuk menyalurkan sebuah materi atau informasi kepada siswa.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam proses pengajaran, yang memiliki peran penting dalam suasana belajar, keadaan belajar, serta lingkungan belajar yang diciptakan dan dikembangkan oleh guru (Mukholifah et al., 2020). Sejalan menurut pendapat (N. Suryani, 2016) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, mencakup alat bantu yang digunakan oleh guru dalam mengajar serta sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada siswa. Media pembelajaran kapasitasnya sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran juga dapat menggantikan peran guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, terutama dalam situasi tertentu. Jika program media dirancang dan dikembangkan secara maksimal, maka media pembelajaran dapat menjalankan fungsinya secara efektif.

Media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam proses belajar. Tujuannya adalah agar memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu, media pembelajaran menjadi kebutuhan untuk menjadikan proses belajar lebih menarik, dan tidak hanya terpusat pada pengajaran oleh guru (Zahwa & Syafi'i, 2022). Sedangkan menurut (Mughtar et al., 2021) Media pembelajaran adalah elemen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memiliki peran krusial dalam

penyampaian materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, pesan yang disampaikan oleh guru dapat lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memudahkan guru untuk penyampain materi maupun informasi yang dapat diterima dengan baik oleh siswa. Adanya media pembelajaran pembelajaran menjadi menarik dan berkesan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat penting dalam pembelajaran yaitu sebagai perantara menyampaikan informasi atau materi yang diterima oleh siswa. Manfaat media pembelajaran menurut (Fadilah et al., 2023) diantaranya yaitu: (1) media pembelajaran memiliki manfaat untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa yang memicu motivasi belajar dan menciptakan interaksi langsung antara pelajar dan lingkungan sekitarnya. Hal ini juga memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri, sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing, (3) dengan media pembelajaran, keterbarasan indra, ruang dan waktu dapat teratasi dengan lebih efektif.

Menurut Dale (dalam Zahwa & Syafi'i) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut: (1) media pembelajaran memiliki

kemampuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan empati siswa, (2) media juga dapat mendorong perubahan signifikan dalam perilaku siswa, (3) memberi motivasi yang memperluas pengalaman belajar, (4) penyampaian materi menjadi lebih efektif, pejalaran dapat dipahami dengan baik, (5) media pembelajaran dapat mengajak siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan merangsang imajinasi siswa, (6) media pembelajaran dapat memperluas wawasan dan pengalaman siswa.

Selain dari beberapa pemaparan diatas tentang manfaat media pembelajaran, terdapat manfaat media menurut Kemp dan Dayton (dalam Sitepu, 2021) antara lain yaitu: (1) materi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten, (2) proses pembelajaran menjadi menarik perhatian dan jelas, (3) pembelajaran menjadi interaktif dan siswa terlibat secara aktif, (4) terdapat efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga, (5) hasil belajar siswa dapat meningkat, (6) media pembelajaran memungkinkan kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) media dapat membangkitkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, (8) guru berperab menjadi lebih positif dan produktif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu terletak pada kemampuannya sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa tidak hanya dapat memahami saja, tetapi juga menguasai materi pelajaran dengan baik. Selain itu, dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan terlibat secara aktif karena dapat secara

langsung menggunakan dan mempraktikkan media serta mengoperasikan media pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan oleh guru untuk membantu mempermudah menyampaikan materi yang diajarkan. Media pembelajaran menjadi bermakna jika sesuai dengan isi materi yang dipelajari. Menurut (Aghni, 2018) fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara, karena media pembelajaran dapat mendukung dan membantu siswa dalam memahami konsep materi selama proses pembelajaran. Sejalan menurut (Junaidi, 2019) fungsi media pembelajaran sebagai penyalur informasi yang disajikan mampu melibatkan siswa secara kognitif dan aktif dalam aktivitas nyata. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.

Media pembelajaran memiliki fungsi menurut Lents dan Levie (dalam Mukarromah & Andriana, 2022) yaitu ada empat fungsi dari media pembelajaran (1) dari sisi afektif media pembelajaran membangkitkan rasa senang pada siswa pada saat belajar menggunakan media yang disajikan, (2) sisi kognitif media pembelajaran berperan sangat penting untuk membantu siswa memahami informasi serta berfungsi sebagai pengingat akan pesan dalam gambar yang ditampilkan dalam media, (3) sisi atensi menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat fokus pada isi pelajaran, (4) sisi kompensatoris yaitu membantu siswa dengan memberikan pemahaman yang kesulitan dalam membaca, sehingga siswa dapat memahami teks yang diajarkan.

Sejalan dengan hal tersebut, fungsi media pembelajaran menurut Asyar (dalam Prananingrum et al., 2020) yaitu (1) fungsi semantik berperan untuk membantu siswa memahami tanda atau istilah yang dianggap sulit, seperti simbol-simbol materi yang diajarkan, (2) fungsi manipulatif yaitu media memudahkan siswa dalam menggambarkan materi yang disampaikan oleh guru meskipun tidak berada ditempat yang sama, (3) fungsi fiksatif menjadikan media pembelajaran sebagai alat untuk menampilkan, merekam, serta menyimpan informasi. Sehingga siswa dapat mengulas kembali apa yang sudah dipelajari, (4) fungsi distributif yaitu media pembelajaran dapat digunakan dalam situasi terbatas atau mendesak selama proses pembelajaran, (5) fungsi sosiokultural yaitu media dapat menyatukan budaya (terutama dalam aspek bahasa), (6) fungsi psikologis yaitu terdiri dari kognitif sebagai penambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran, afektif sebagai keaktifan siswa dan psikomotorik mendorong kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau pesan kepada siswa. Dengan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat memahami materi dari sudut pandang dan pengalaman setiap siswa.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Keberagaman media pembelajaran saat ini terus berkembang dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kebutuhan dan kemajuan zaman. Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, seperti buku

cetak, video, foto, dan lain sebagainya. Untuk memudahkan pemahaman, media pembelajaran dapat dikelompokkan atau diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik masing-masing jenis media. Media pembelajaran hadir dalam bentuk klasifikasi menurut Sudana dan Rifa'i (dalam Jamaludin et al., 2023) yaitu:

- 1) Media pembelajaran visual merupakan media yang meliputi elemen seperti gambar, diagram, grafik dan peta. Media ini berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep informasi yang disampaikan melalui visualisasi.
- 2) Media pembelajaran audio adalah bentuk sumber belajar yang meliputi rekaman suara, musik maupun narasi yang dapat didengar oleh siswa untuk belajar.
- 3) Media pembelajaran teks adalah media yang berupa buku, handout, artikel, serta sumber bacaan lainnya. Media ini menyediakan informasi secara tertulis bagi siswa, sekaligus memfasilitasi pemahaman siswa melalui kegiatan membaca.
- 4) Media pembelajaran manipulatif adalah media yang berupa objek fisik seperti model, alat peraga, permainan dan bahan praktikum. Media ini terlibat secara langsung siswa melaksanakan eksperimen.
- 5) Media pembelajaran digital adalah media yang dirancang menggunakan teknologi saat ini. Contoh media digital meliputi presentasi berbasis slide, video pendidikan, aplikasi edukasi, simulasi komputer, serta e book. Media ini menyajikan materi pembelajaran

dengan pendekatan yang interaktif dan menarik menggunakan teknologi digital.

Sedangkan menurut Yudha Munandi dalam (Aghni, 2018) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga diantaranya yaitu:

1) Klasifikasi media menurut perkembangan teknologi

Berdasarkan perkembangan teknologinya, media diklasifikasikan menjadi dua yaitu media tradisional diantaranya ada (1) visual diam yang diproyeksikan contohnya slide, (2) visual yang tak dapat diproyeksikan contohnya grafik, poster, foto, gambar, (3) audio contohnya musik, rekaman suara, (4) penyajian multimedia contohnya slide plus suara, multi image, (5) visual dinamis yang diproyeksikan contohnya video, televisi, film, (6) permainan contohnya simulasi, teka-teki, (7) cetak contohnya buku, majalah, komik. Media teknologi mutakhir ada media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor.

2) Klasifikasi media berdasarkan karakteristik stimulus yang ditimbulkan

Klasifikasi media cenderung berfokus pada karakteristik siswa, tugas instruksional, serta bahan dan metode penyampaian. Ada 13 jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) objek, (2) suara langsung, (3) film bingkai, (4) media cetak, (5) media transparansi, (6) papan tulis, (7) televisi, (8) film rangkai, (9) film gerak, (10) model, (11) gambar, (12) pelajaran terprogram, (13) rekaman audio.

3) Klasifikasi media berdasarkan Indera yang terlibat

Ada tiga karakteristik utama dalam klasifikasi media ini, yakni: (1) ciri berdasarkan suara, (2) ciri berdasarkan visual yaitu ada gambar, garis, simbol, (3) ciri berdasarkan gerak. Selain tiga karakteristik utama tersebut, ada tujuh klasifikasi media yaitu: (1) media cetak, (2) media visual gerak, (3) media audio visual gerak, (4) media semi gerak, (5) media audio visual diam, (6) media audio, (7) media visual diam.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori 1) media visual yang hanya menampilkan gambar saja dan menggunakan indra penglihatan, contohnya gambar atau foto, 2) media audio yang menyajikan suara yang dapat didengar melalui indra pendengaran, contohnya seperti musik, rekaman suara dan radio, 3) media audiovisual yang merupakan gabungan dari media audio dan visual. Biasanya media ini menjadi multimedia interaktif.

3. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial)

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal dengan Kurikulum Merdeka. Di dalam kurikulum ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga terciptanya mata pelajaran baru yang disebut IPAS. Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah mengembangkan minat dan

rasa ingin tahu siswa, mendorong partisipasi aktif, mengasah keterampilan inkuiri, membantu siswa memahami diri mereka sendiri serta lingkungan sekitar dan memperluas pengetahuan serta pemahaman tentang konsep-konsep dalam IPAS (Agustina et al., 2022).

Sejalan menurut (Cahyani, 2023) IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sebuah mata pelajaran yang dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar, termasuk fenomena alam dan aspek sosial. Dalam kurikulum merdeka, kedua disiplin ilmu ini diajarkan secara bersamaan dalam tema pembelajaran tertentu, meskipun penilaiannya dilakukan secara terpisah. IPA dan IPS pada dasarnya dapat diajarkan bersama karena keduanya berfokus pada objek kajian yang sama, yaitu lingkungan sekitar. IPA menitik beratkan pada fenomena alam dari sisi ilmiah, sementara IPS lebih berkaitan dan membahas tentang konteks sosial dalam masyarakat.

Sedangkan menurut (Viqri et al., 2024) pembelajaran IPAS adalah kegiatan yang dapat dihubungkan dan dibagi menjadi sesi-sesi individual. Di Tingkat sekolah dasar, IPA dan IPS disatukan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Dengan Tingkat pemikiran yang sederhana, konkret, komprehensif dan global, siswa mampu melihat dunia secara holistic. Gabungan antara kursus sains dan studi sosial memungkinkan siswa untuk memahami dan mengendalikan lingkungan alam serta sosial dalam satu kesatuan yang utuh.

Berdasarkan uraian diatas, IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS. IPAS merupakan mata pelajaran yang

mempelajari tentang alam sekitar dan kehidupan sosial masyarakat. Pembelajaran tersebut digabungkan untuk mengembangkan rasa dan ingin tahu siswa, mendorong partisipasi aktif dan mengasah keterampilan berfikir kritis.

b. Materi IPAS

Didalam pembelajaran IPAS untuk kelas IV sekolah dasar, ada salah satu materi yang menjelaskan tentang keragaman budaya. Materi ini wajib dipelajari karena untuk mengenalkan beraneka macam budaya di Indonesia.

Keragaman budaya adalah sebuah kenyataan yang signifikan dalam masyarakat Indonesia. Istilah ini mencakup berbagai aspek, seperti suku, bahasa, adat istiadat, agama, dan tradisi yang berbeda-beda di suatu wilayah. Keanekaragaman budaya ini tidak hanya memperkaya kehidupan masyarakat, tetapi juga memiliki dampak yang mendalam terhadap interaksi dan hubungan sosial sekitarnya (Anggo et al., 2023). Sedangkan menurut (Antara & Yogantari, 2018) Keragaman budaya di Indonesia sangat beragam, mencakup tidak hanya variasi bahasa, tetapi juga berbagai bentuk seni yang dimiliki oleh budaya Indonesia contohnya:

(1) pakaian tradisional, (2) upacara adat, (3) rumah adat, (4) alat musik tradisional, (5) tarian adat, (6) makanan khas, (7) senjata adat, (8) lagu daerah.

Berdasarkan uraian diatas, keragaman budaya adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu wilayah yang dilestarikan secara turun temurun. Keragaman budaya yang dimiliki Indonesia sangat beragam, mulai dari

suku, ras, agama, lagu adat daerah, bahasa, pakaian adat, upacara adat, rumah adat, alat music tradisional, tarian adat, makanan khas, senjata adat. Keragaman budaya tersebut perlu dilestarikan bersama.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu gabungan dari berbagai elemen media, yaitu gambar, audio, teks dan lainnya yang menyatu untuk menyajikan informasi dalam konteks komunikasi interaktif (Khairunnisa & Ain, 2022). Sejalan dengan penelitian Suyanto (dalam Rahmawati & Dewi, 2019) Multimedia interaktif merujuk pada penggunaan komputer dalam menciptakan dan menyatukan berbagai elemen seperti teks, grafik, audio dan gambar yang bergerak (baik video maupun animasi) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi, sekaligus menghidupkan teks melalui integrasi suara, gambar, musik, animasi dan video.

Menurut Sucipto (Paseleng & Arfiyani, 2015) interaktif adalah jenis multimedia yang dilengkapi dengan perangkat kontrol yang memungkinkan pengguna untuk beroperasi secara aktif. Dengan demikian, pengguna dapat memilih opsi yang diinginkan untuk melanjutkan proses. Contoh multimedia interaktif meliputi pembelajaran interaktif, aplikasi permainan, dan lain-lain. Multimedia interaktif dirancang untuk menyampaikan pesan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap sekaligus merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa. Sedangkan menurut (Poobalan et al., 2019) Multimedia interaktif adalah

sistem yang memanfaatkan berbagai jenis media seperti teks, audio, gambar, animasi dan video secara bersamaan. Multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten melalui perintah, pengendalian, dan manipulasi informasi yang disajikan.

Berdasarkan pendapat diatas, multimedia interaktif adalah sebuah media yang dirancang untuk alat pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dari beberapa jenis media seperti teks, audio, gambar, animasi maupun video yang dikemas secara terstruktur untuk memudahkan guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

b. Komponen Multimedia

Multimedia interaktif tentunya memiliki komponen yang disatukan kemudian menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan. Menurut (Gunawan et al., 2015) terdapat beberapa komponen utama dalam multimedia yang disusun dalam format digital dengan cara yang menarik dan memotivasi pengguna untuk belajar. Komponen-komponen tersebut meliputi teks, gambar, audio, video dan animasi. Selain itu, satu komponen tambahan yang dapat diterapkan adalah interaktif, sehingga multimedia dapat disebut dengan multimedia interaktif. Sejalan dengan (Najib et al., 2018) multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan belajar siswa, karena multimedia interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video dan animasi yang menarik perhatian.

Menurut (Wijoyo, 2018) multimedia interaktif terdiri dari berbagai elemen yang saling melengkapi, antara lain:

1) Teks

Teks merupakan elemen yang memegang peranan penting dalam multimedia. Melalui teks, informasi dapat dikomunikasikan dalam bentuk kalimat tertulis, sehingga memudahkan penjabaran suatu konsep atau ide yang bisa dibaca dengan jelas.

2) Grafis atau gambar

Elemen visual ini menyajikan informasi dalam bentuk gambar, grafik maupun foto. Fungsi grafik adalah untuk memperkaya konten multimedia, memberikan informasi yang lebih jelas dan menarik bagi audiens.

3) Audio

Dalam multimedia interaktif, audio berfungsi sebagai media penyampaian informasi melalui suara. Saat ini, komputer telah mampu memutar dan mengonversi suara analog ke format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik.

4) Video

Video merupakan elemen yang terdiri dari serangkaian gambar bergerak yang disusun dengan kecepatan tertentu. Video dirancang agar gerakan tersebut dapat ditangkap oleh mata manusia.

5) Animasi

Animasi merupakan elemen representasi visual yang menunjukkan gambar atau objek yang bergerak, disusun dalam urutan tertentu. Animasi menambahkan lapisan interaktif dalam konten multimedia,

seperti tombol, slideshow gambar atau foto, dan transisi halaman atau slide.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen multimedia sangat penting untuk menyusun produk multimedia interaktif. Komponen-komponen tersebut yaitu teks, audio, video, gambar dan animasi. Masing-masing komponen memiliki peranan penting dan saling mendukung, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Karakteristik Multimedia

Menurut (Wijoyo, 2018) multimedia memiliki beberapa karakteristik dasar yang menjadikan unik, yaitu sebuah sistem yang dikendalikan oleh komputer, informasi yang disajikan dalam format digital, terintegrasi dan bersifat interaktif. Berdasarkan karakteristik tersebut, sistem berbasis multimedia sangat layak dipertimbangkan sebagai salah satu format efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Ernawati (Masdar Limbong et al., 2022) karakteristik multimedia dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Melalui penggunaan media, individu memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri tanpa tergantung oleh pihak lain sesuai dengan tujuan utama multimedia interaktif yang bertujuan mendorong siswa belajar secara mandiri.
- 2) Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan sementara.

- 3) Materi pembelajaran perlu disajikan dalam unit-unit kegiatan yang spesifik, sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara tuntas.
- 4) Multimedia disertai dengan soal dan ilustrasi yang mendukung kejelasan penyampaian materi.
- 5) Materi yang kontekstual, yaitu berkaitan dengan situasi atau konteks tugas dan lingkungan.
- 6) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- 7) Penyediaan informasi mengenai rujukan, pengayaan, atau referensi yang mendukung materi pembelajaran juga sangat penting.
- 8) Ada instrumen yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat penguasaan materi, sehingga dapat menentukan kegiatan selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik multimedia interaktif yaitu sebuah media pembelajaran yang dikendalikan oleh komputer dimana dapat digunakan dan menyesuaikan kebutuhan dan pemahaman materi yang akan disajikan. Multimedia interaktif juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa serta didukung dengan ilustrasi yang mendukung.

5. Multimedia Interaktif Gemaraya Terintegrasi Ethno Games

GEMARAYA muncul setelah pengembang menelaah isi materi pada multimedia interaktif yang dikembangkan. Multimedia interaktif sendiri terdiri dari gambar, video, teks serta animasi (Arnada & Putra, 2018). Setelah mempelajari tentang multimedia interaktif, pengembangan mengembangkan GEMARAYA yang memiliki kepanjangan dari Gemar Belajar Keragaman Budaya” yang mana nama tersebut sesuai dengan

materi pelajaran yang dipilih yaitu keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Media tersebut juga memiliki beberapa button yang dapat dioperasikan oleh siswa maupun guru.

Menu utama media “GEMARAYA” yaitu start atau mulai, selanjutnya beberapa button yaitu tentang petunjuk penggunaan media, terdapat CP, TP, Indikator, materi keragaman budaya, menu ethno games untuk mengerjakan LKPD, quiz dengan 5 soal, profil pengembangan serta pretest dan posttest. Penggunaan media ini tidak hanya selalu bergantung pada internet, sehingga dapat diakses secara offline. Penggunaan multimedia interaktif “GEMARAYA” mempermudah untuk guru dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat memberikan kesan belajar yang menarik karena terintegrasi ethno games sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Ethno games yang dipilih yakni engklek. Setiap kelompok nantinya dapat bermain ethno games engklek sebelum mengerjakan LKPD.

6. Etho Games

Ethno games merupakan gabungan dari 2 kata, ethno dan games. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ethno berarti ethnic atau budaya, sementara games berarti permainan. Dengan demikian, ethno games adalah sebuah permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur-unsur kebudayaan Indonesia ke dalam proses pembelajaran (Meida, 2024). Sedangkan menurut (Yoga Brata Susena et al., 2021) ethno berkaitan dengan budaya, adat istiadat dan tradisi. Ethno games adalah sebuah pendekatan pembelajaran modern yang mengintegrasikan konsep kearifan

lokal dalam konteks pembelajaran, mengedepankan prinsip dan karakteristik yang unik. Memadukan kedua pola pembelajaran dikelas tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam afektif dan psikomotorik.

Sejalan menurut (Nauba, 2023) ethno games adalah suatu inisiatif untuk mengembangkan permainan lokal agar bisa dinikmati oleh setiap generasi, sehingga tidak terlupakan di Tengah kemajuan zaman yang menawarkan berbagai jenis permainan modern. Dengan demikian, ethno games merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan aspek bermain, disajikan dalam bentuk konten yang menggabungkan konten yang mengandung pelajaran serta permainan tradisional yang menyenangkan. Menurut (Tsabita Primrose et al., 2023) tujuan penggunaan strategi ethno games adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian bagi siswa. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, yang gilirannya dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan pendapat diatas, ethno games adalah permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran dengan memasukkan kearifan lokal yang dikemas secara menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ethno games merupakan sebuah metode yang menggabungkan aspek bermain sambil belajar agar tidak melunturkan budaya lokal di era modern saat ini.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif “GEMARAYA” pada mata pelajaran IPAS kelas IV relevan dengan beberapa penelitian terdahulu. Terdapat beberapa perbedaan dan persamaan penelitian dengan penelitian terdahulu yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan

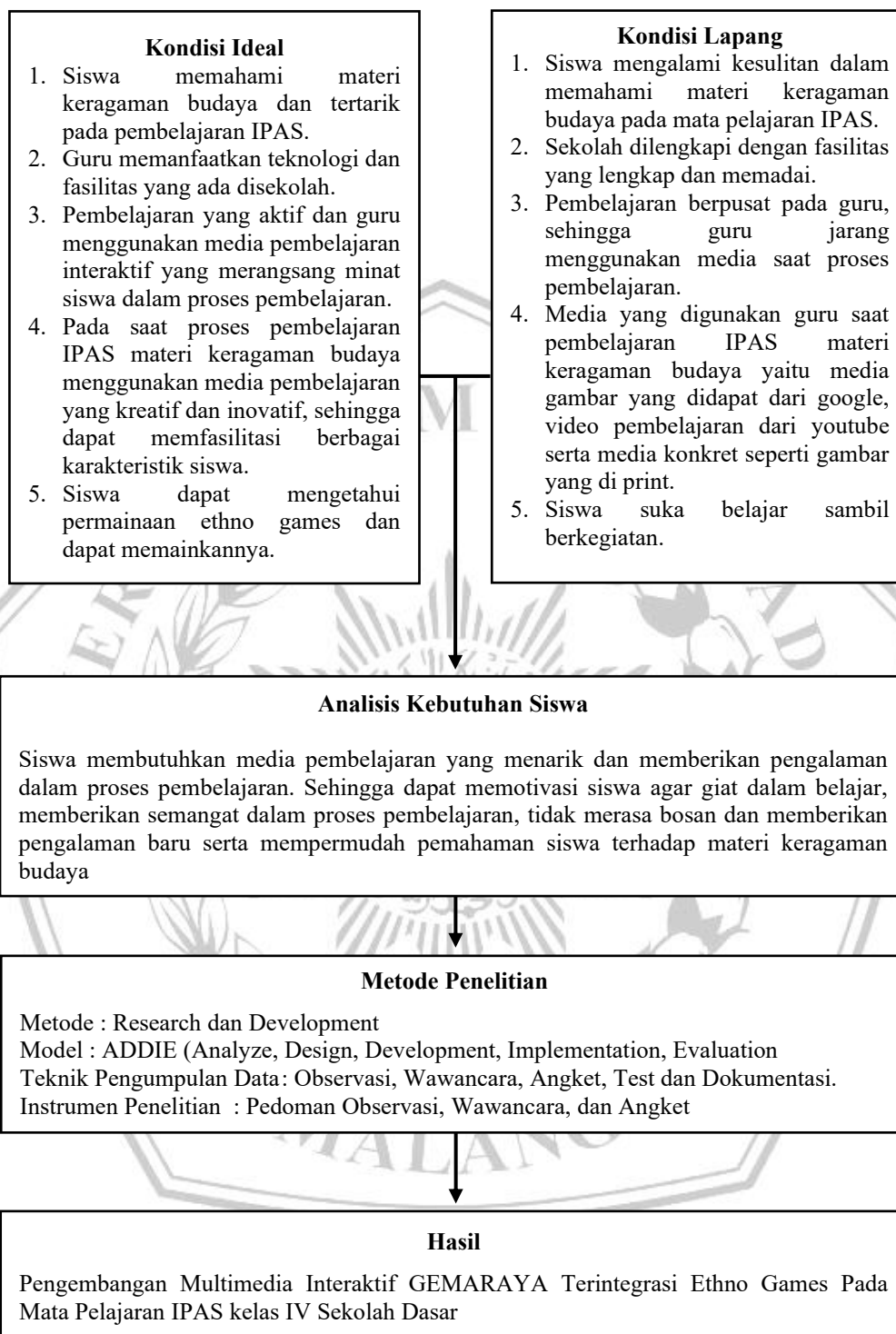
No	Nama Penulis dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	(A. Suryanti et al., 2021) Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif	Hasil kuesioner dari keseluruhan aspek yang diuji, media pembelajaran ini mendapatkan hasil rata-rata 84% atau dapat disimpulkan dapat digunakan untuk membantu menjelaskan materi energi alternatif.	a. Sama-sama mengembangkan multimedia interaktif	a. Perbedaan yaitu menggunakan kurikulum yang berbeda. b. Segi perbedaan lainnya yaitu materi yang diambil berbeda yaitu materi energi alternatif. c. Platform yang digunakan hanya dapat diakses menggunakan komputer.
2	(S. Suryani et al., 2024) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Menumbuhkan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.	Media megantara dinyatakan valid dengan rata-rata skor 95% dan 95% dari dua ahli materi, 90% dan 85% dar ahli media. Dan dinyatakan praktis, aksesibilitas, fleksibilitas dan memiliki daya tarik.	a. Sama-sama meneliti pada kelas IV Sekolah Dasar b. Persamaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang diambil yaitu mata pelajaran IPA c. Sama menggunakan mdel pengembangan R&D	a. Perbedaannya terletak pada luaran produk yang dihasilkan yaitu menggunakan canva b. Perbedaan lainnya terletak pada akses yang harus menggunakan jaringan internet.
3	(Renggani et al., 2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada	Media interaktif dinyatakan valid dengan rata-rata skor 0,85 dari ahli materi, 0,84 dari ahli media, sangar praktis (guru: 85,00%)	a. Sama- sama meneliti pada kelas IV Sekolah Dasar. b. Persamaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang diambil yaitu mata pelajaran IPAS.	a. perbedaan terletak pada platform untuk mengakses, yaitu hanya dapat diakses di android saja.

No	Nama Penulis dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD	dan sangat praktis (respon siswa: 83,00%)	c. Persamaan lainnya dapat diakses dengan platform android.	

Berdasarkan beberapa kajian yang relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif “GEMARAYA” dengan media pembelajaran interaktif diatas memiliki beberapa perbedaan dari luaran produk yang dihasilkan, platform yang digunakan untuk mengakses, materi yang disajikan, jenjang kurikulum maupun kelas yang digunakan. Dari segi persamaan juga terdapat dari kelas yang diambil, mata pelajaran yang dipilih. Konten multimedia ineteraktif “GEMARAYA” menggunakan kurikulum merdeka yang terintegrasi ethno games.



C. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir