

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya perangkat android, telah memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan. Berkembangnya perangkat android tersebut tentunya dapat mendorong peserta didik dapat mengoperasikan sistem operasi android dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan smartphone yang juga menyebar luas sampai di Indonesia, memberikan dampak yang besar dalam rutinitas harian. Meskipun demikian, penggunaannya masih terbatas hanya untuk penggunaan media sosial. Pemanfaatan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kecil meskipun dimasa sekarang kemudahan dalam mencari informasi sudah difasilitasi oleh aplikasi.² Di era pendidikan yang tidak dapat lepas dengan digital saat ini, pengajaran yang masih berorientasi pada guru dinilai kurang efektif. Guru dituntut untuk lebih memperbanyak ide kreatif dengan cara menggunakan media pembelajaran untuk dapat menarik fokus peserta didik.³

Pendidikan hadir sebagai pondasi utama yang membangun bangsa dan kunci membuka gerbang masa depan yang lebih cerah. Urgensi pendidikan terlatak pada peranya sebagai pembentuk karakter bangsa, meningkatkan

² Siti Muyaroah and Mega Fajartia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi," *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 2017:80.

³ fisi Dwi Yunika, "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era 4.0," *ConverenceOfElementaryStudies*, 2023.: 287.

kualitas hidup, dan menciptakan generasi dengan integritas yang kokoh dalam menghadapi tantangan zaman.⁴ Jika dasar pendidikannya kuat, maka proses belajar ditahap selanjutnya akan menjadi lebih mudah. Sebaliknya, tanpa pendidikan yang kokoh akan sulit bagi seseorang akan berkembang secara maksimal ditengah persaingan dunia yang semakin ketat. Oleh karena itu, tanpa pendidikan, kemajuan sosial dan ekonomi akan sulit tercapai, sehingga pendidikan merupakan investasi terbaik untuk keberlanjutan dan kemakmuran sebuah negara. Dalam praktiknya, penguatan pondasi pendidikan di era digital ini tidak dapat dipisahkan oleh peran teknologi informasi. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk membantu guru dalam penyampaian materi lebih konkret dan menarik. Selain faktor teknologi, keberhasilan pendidikan juga bergantung pada pemahaman terhadap karakteristik peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, peserta didik cenderung lebih mudah menyerap informasi yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak.

Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah memerlukan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS), karena dalam pengajarannya memiliki peran vital yang digunakan dalam membentuk pemahaman mendasar terkait gejala alam dan sosial.⁵ Materi rantai makanan merupakan salah satu konsep utama

⁴ Panoyo, "Pendidikan sebagai Pilar Pembangunan Bangsa Indonesia Menuju Masa Depan Berkelanjutan," *JSPED: Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 2024:34.

⁵ Very Himawan, Pieter Sahertian, and Romi Alim Ba'diya Kusufa, "Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Pembelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Banyuwangi Probolinggo," *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2025:129.

yang menjelaskan keterpaduan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem. Pemahaman mengenai konsep ini sangat penting agar peserta didik dapat memahami bagaimana perputaran energi dalam ekosistem dan bagaimana keteraturan alam perlu dijaga. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang proses pembelajaran. Namun pembelajaran IPAS di MI Aswaja 1 Tamban masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada penyajian materi yang abstrak seperti rantai makanan. Hal ini diperparah dengan keterbatasan media pembelajaran interaktif yang seharusnya bisa merangsang keinginan belajar peserta didik menjadi tidak tercapai, serta guru seringkali masih pula menggunakan metode konvensional yang tidak bervariasi sehingga pemahaman peserta didik terhadap konsep ilmiah menjadi rendah dan kurang mendalam.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan di SDN Sukamajudan, kendala utama pembelajaran IPAS meliputi kendala sumber daya pembelajaran, rendahnya semangat belajar dan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran terbukti dapat mendorong partisipasi belajar dan motivasi peserta didik. Hal ini menunjukkan ada peningkatan yang nyata pada motivasi belajar yang berkontribusi pada perolehan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.⁶ Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan di SDN Keras 1 Kabupaten Jombang, yang mengembangkan media modul interaktif berbasis Google Sites menggunakan model problem based learning

⁶ Yovita Irawati, Azra Fauzi, and Tri Supriyanto, "Strategi Guru Ipas Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21," *JPK : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2025.

pada materi rantai makanan. Media ini menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi dengan nilai kelayakan media 91%, kelayakan materi 92%, dan kelayakan bahasa 95%. Selain itu, penggunaan media ini efektif menambah semangat dan hasil belajar siswa secara signifikan, hal tersebut menandakan bahwa pengembangan media interaktif yang menarik memberikan dampak positif bagi pembelajaran.⁷

Berbagai penelitian sebelumnya yang membahas pengembangan bahan pendidikan interaktif menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Maka karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang serupa. Berdasarkan observasi di MI Aswaja 1 Tamban Kabupaten Kediri. Pembelajaran IPAS, terkhusus pada materi rantai makanan masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajarannya. Peserta didik cenderung pasif karena pembelajaran terpusat di guru, yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini masih menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran interaktif di madrasah tersebut. Meskipun penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif tentang rantai makanan sudah banyak diteliti dan dikembangkan dipenelitian sebelumnya, letak kesenjangan pada penelitian kali ini dengan penelitian lebih dulu terletak pada penyesuaian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di MI Aswaja 1

⁷ Hilda Wahyuni, Fakhintan Ilza Karengga, and Suti'ah, "Development Of Interactive Learning Media In Ipas Learning On Food Chain Material For 5th Grade Elementary/Madrasah Students," *Jurnal Tarbiyah*, 2024.

Tambahan, media “Rantai Natura” dikembangkan dengan melihat latar belakang serta kondisi lokal peserta didik sehingga materi lebih mudah difahami dan relevan. Selain itu, media ini tidak hanya memperhatikan pemahaman kognitifnya saja, tetapi juga penguatan motivasi, minat, dan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran IPAS, aspek yang jarang mendapatkan perhatian dalam penelitian sebelumnya.

Pengembangan media pembelajaran interaktif “Rantai Natura” diharapkan akan memberikan solusi inovatif untuk memperbaiki masalah keterbatasan media pembelajaran IPAS yang selama ini terjadi, dan memberikan alternatif kepada guru untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga diharapkan memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran secara aktif, tidak hanya sebagai penerima pasif sehingga belajar menjadi lebih bermakna. Dengan dasar kondisi tersebut, studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangan nyata terhadap penyusunan alat bantu ajar yang bersifat dua arah, khususnya pada ranah pembelajaran IPAS di lingkungan madrasah. Sasaran inti dari penelitian ini adalah merancang dan mengevaluasi media edukatif interaktif “Rantai Natura” sebagai media dalam proses belajar materi rantai makanan untuk pembelajaran IPAS. Penelitian ini juga mengurai beragam kendala yang sering muncul dalam pengajaran IPAS yang kurang menarik dan efektif, sehingga dapat menumbuhkan minat dan kemambuan berpikir kritis peserta didik dalam mempelajari konsep rantai makanan. Berdasarkan kondisi ini peneliti akhirnya mempertimbangkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang

berjudul”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Rantai Natura pada Materi Rantai Makanan Untuk Pembelajaran IPAS di MI Aswaja 1 Tamban Kabupaten Kediri”

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya media pembelajaran untuk pelajaran IPAS.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang sudah ada sehingga dibutuhkan inovasi.
3. Guru masih menerapkan pembelajaran konvensional.

C. Batasan Masalah

Guna menjamin kedalaman kajian serta menjamin pembahasan agar tidak melebar,peneliti menetapkan batasan masalah yang lebih spesifik.Skripsi ini menitikberatkan pada aspek pengembangan teknis,kelayakan aplikasi pembelajaran Rantai Natura serta respon bagi pengguna.Cakupan substansi materi dibatasi pada konsep rantai makanan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan pada media pembelajaran interaktif Rantai Natura pada materi rantai makanan untuk pembelajaran IPAS pada peserta didik MI Aswaja 1 Tamban?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif Rantai Natura pada materi makanan untuk pembelajaran IPAS pada peserta didik MI Aswaja 1 Tamban?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menjelaskan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif Rantai Natura pada materi makanan untuk pelajaran IPAS pada peserta didik MI Aswaja 1 Tamban
2. Untuk menjelaskan kelayakan media pembelajaran interaktif Rantai Natura pada materi rantai makanan untuk pelajaran IPAS pada peserta didik MI Aswaja 1 Tamban

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan harapan dapat memberikannya manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Rantai Natura berkontribusi pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi rantai makanan .
 - b. Hasil penelitian yang dilakukan dapat menjadi literasi dan menambah pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran pelajaran IPAS dengan menggunakan media edukatif interaktif Rantai Natura.
 - c. Penelitian dapat memberi hasil dengan diharapkan dapat menambah sumber pustaka yang menggunakannya sebagai salah satu referensi untuk penelitian dengan tema yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Membantu peserta didik lebih memahami dan mengerti materi yang disampaikan
- 2) Membantu peserta didik lebih mengingat materi yang dipelajari
- 3) Menambah motivasi peserta didik dalam mempelajari pelajaran IPAS

b. Bagi guru

- 1) Pendidik dapat menentukan teknik pengajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dan efektif untuk peserta didiknya
- 2) Guru dapat merancang, mengevaluasi, memberikan masukan atau menciptakan cara-cara yang lebih efektif dalam proses pendidikan karakter untuk peserta didiknya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi salah satu bahan evaluasi dalam pengembangan metode pembelajaran pendidikan karakter di MI Aswaja 1 Tamban
- 2) Menjadi salah satu bahan masukan dalam upaya pembentukan karakter pada peserta didik di MI Aswaja 1 Tamban

G. Spesifikasi Produk

Media edukatif interaktif berbasis android merupakan produk yang dikembangkan di pengembangan ini. Media ini membahas materi rantai

makanan untuk pembelajaran IPAS dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran edukasi interaktif yang dirancang khusus untuk materi rantai makanan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
2. Menggunakan platform Android, sehingga dapat diakses melalui smartphone dan tablet yang banyak digunakan siswa saat ini.
3. Fitur utama yang menyajikan materi rantai makanan dengan elemen-elemen tampilan yang memikat perhatian serta melibatkan secara aktif siswa serta soal interaktif untuk menguji penalaran peserta didik setelah materi diajarkan.
4. Menampilkan gambar dan animasi rantai makanan yang memudahkan siswa memahami hubungan antar komponen ekosistem.
5. Tampilan *user-friendly* dan desain antar muka yang sederhana dan mudah digunakan oleh peserta didik.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan aktivitas membuat untuk menjadikan bertambah, beralih menjadi sempurna. Pengembangan dikonsepsikan dengan sebuah keharusan, sedangkan istilah konsep sendiri memiliki arti ide atau rancangan yang berwujud abstrak yang

dihasilkan dari peristiwa kongkrit.⁸ Dalam bidang pendidikan pengembangan sering dikatakan sebagai *creating* ,yaitu proses mengembangkan sumber belajar yang dapat digunakan sebagai fasilitas belajar dalam proses pembelajaran.⁹

b. Media Pembelajaran

media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau sarana yang mampu menyalurkan informasi melalui berbagai saluran baik rangsangan, perasaan serta kemauan peserta didik yang dapat menambah pemahaman baru yang menuju proses serta tujuan belajar yang efektif.¹⁰

c. Media Pembelajaran Interaktif

Secara konseptual media edukatif interaktif merupakan gabungan dari beragam instrumen digital yang mencakup elemen tulisan, ilustrasi, gerakan animasi, diagram dan sebagainya kemudian dikumpulkan menjadi satu paket file digital berbasis komputer. Karakteristik utama dari platform ini terletak pada kemampuan interaksinya yang memungkinkan keterlibatan aktif pengguna.¹¹ Media ini dirancang agar menarik dan praktis. Media ini

⁸ Natasya Makawoka And Femmy M.G. Tulusan, "Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado," *Jap*, 2021:102.

⁹ Elfita Rahmi, Nurdin Ibrahim, and Dwi Kusumawardani, "Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan," *Jurnal Visipena*, 2021:47-48

¹⁰ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta," 2023: 285.

¹¹ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 2020:3.

dinilai mampu memberikan pengalaman tersendiri pada pembelajaran dan mampu meningkatkan fokus serta motivasi belajar peserta didik.¹²

d. Pelajaran IPAS

Secara substansi IPAS hadir sebagai bidang keilmuan yang mengintegrasikan konsep sains dengan kajian sosial yang holistik. Pembelajaran IPAS sendiri yaitu singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.¹³

2. Penegasan Operasional

a. Pengembangan Media edukatif Interaktif

Pengembangan media edukatif interaktif mencakup proses pembuatan aplikasi pembelajaran yang dapat dijalankan di perangkat Android, meliputi perancangan materi, pembuatan fitur interaktif seperti kuis, animasi, video penjelasan, dan evaluasi materi. Proses ini memakai model ADDIE .

b. Materi Rantai Makanan Untuk Pembelajaran IPAS

Materi rantai makanan yang disajikan dalam media berupa penjelasan konsep rantai makanan, contoh-contoh makhluk hidup dalam rantai makanan, serta soal-soal evaluasi yang cocok dengan kurikulum MI dan karakteristik siswa. Materi ini harus divalidasi oleh

¹² Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta," 2023.285

¹³ Ummi Nihayatul Fadillah, Khamdun, and Imaniar Purbasari, "Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V," *Journal on Education*, 2024:

ahli materi dan disesuaikan untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik.

c. Peserta Didik MI Aswaja 1 Tamban Kabupaten Kediri

Siswa yang menjadi subjek penggunaan media adalah siswa MI Aswaja 1 Tamban, menggunakan media edukasi interaktif pada materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS. Respon balik dari peserta didik digunakan sebagai alat ukur respon positif dari peserta didik.