BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan pendidikan dasar merupakan tuntutan mutlak di era digital pada saat ini, khususnya dalam integrasi keterampilan abad ke-21 ke dalam pembelajaran sehari-hari (Pratiwi, 2024). Pembelajaran abad 21 merupakan sebuah pendekatan pendidikan sebagai rancangan untuk mengatasi tuntutan zaman yang serba canggih karena perubahan nya semakin kompleks dan cepat (Sianturi et al., 2025). Pendidik perlu menyiapkan media pembelajaran berbasis digital. Sejalan dengan penelitian Naila & Indah, (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi instrumen penting dalam upaya memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif, relevan dan interaktif sehingga media pembelajaran di abad 21 ini dirancang untuk mendorong perkembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, perubahan pendidikan harus menyesuaikan zaman untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan proses belajar di sekolah dapat dilihat dari pencapaian peserta didik yang dipengaruhi dari beberapa faktor dari dalam maupun luar. Salah satu faktor dari dalam adalah minat belajar. Salah satu faktor dari dalam atau internal yang dapat mempengaruhi proses belajar adalah minat belajar (Agustin et al., 2025; Kusuma, 2022). Secara lebih lanjut hal ini dibuktikan oleh Hamzah, (2021) yang menyatakan bahwa minat belajar adalah pendorong internal maupun eksternal agar peserta didik mengalami perubahan prilaku. Oleh karena itu minat belajar berperan sebagai dorongan penting, baik secara internal maupun eksternal yang membantu peserta didik mengalami perubahan perilaku dan mencapai hasil belajar yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Secara lebih lanjut minat belajar merupakan aspek krusial untuk mencapai tujuan belajar (Pramita et al., 2024). Peserta didik yang memiliki

minat belajar akan mampu mengikuti pembelajaran sehingga dengan memiliki minat belajar akan menunjang proses belajar semakin baik (Andini & Siregar, 2024). Bahkan dengan memiliki minat belajar peserta didik akan bersedia terlibat secara intensif baik tingkah laku, emosi, usaha dan aktif dalam proses pembelajaran (Pradhata & Muhid, 2021). Oleh karena itu minat belajar menjadi hal penting dalam proses belajar pada setiap mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksi yang terjadi di dalamnya, selain itu IPAS juga mengkaji kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya (Novina et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Nuryani et al., (2023) mengungkapkan bahwa dalam kurikulum merdeka terdapat pembaruan dari kurikulum sebelumnya, khususnya pada mata pelajaran IPA dan IPS yang dipadukan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum bertujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, membantu peserta didik memahami diri serta lingkungannya dan memperluas pengetahuan serta konsep yang dipelajari. Oleh karena itu IPAS dapat dikatakan sebagai gabungan mata pelajaran IPA dan IPS yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri serta pemahaman peserta didik tentang diri dan lingkungannya.

IPAS bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh tentang hubungan antara fenomena alam dan fenomena sosial di sekitar peserta didik dengan menggabungkan aspek alam, makhluk hidup atau mati, lingkungan serta interaksi manusia (Evitasari et al., 2025). Hal ini sejalan dengan Kemendikbudristek, (2022) bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

Adapun manfaat dalam pembelajaran IPAS, diantaranya yaitu mengembangkan keterampilan peserta didik, membentuk karakter peserta didik, dan meningkatkan literasi sains dan sosial (Utami et al., 2024). Oleh karena itu IPAS memberikan pemahaman menyeluruh tentang hubungan fenomena alam dan sosial serta menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, dan meningkatkan literasi sains maupun sosial.

Meski demikian masih terdapat masalah terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara wali kelas V di SDN IV Purwawinangun mengenai minat belajar dilihat dalam tabel indikator berikut.

Tabel 1. 1 Indikator Minat Belajar

No	Indikator	Persentase Perindikator	Kategori
1	Perasaan senang	61,75%	Kurang
2	Perhatian	63,25%	Kurang
3	Ketertarikan	62,25%	Kurang
4	Keterlibatan	64,75%	Kurang
Rata-Rata Keseluruhan		**63%**	**Kurang**

(Sumber Angket Kelas V SDN IV Purwawinangun)

Berdasarkan Tabel 1.1, maka hasil dari indikator minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Kelas V SDN IV Purwawinangun adalah tergolong kurang karena setiap aspek menunjukkan persentase yang rendah kurang dari rentang 65%. Pada indikator perasaan senang, peserta didik memperoleh persentase 61,75% yang termasuk kategori kurang karena sebagian peserta didik belum merasakan kenyamanan dan kesenangan selama proses belajar berlangsung. Indikator perhatian, menunjukkan persentase 63,25% dan masih berada pada kategori kurang karena peserta didik masih sulit fokus dan mudah terdistraksi selama kegiatan belajar, sehingga konsentrasi peserta didik masih belum optimal. Selanjutnya, indikator ketertarikan, mendapatkan nilai 62,25% yang juga masuk kategori kurang karena pembelajaran belum mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif, sehingga peserta didik kurang

terdorong untuk mengikuti materi dengan antusias. Sementara itu, indikator keterlibatan sebesar 64,75% juga berada dalam kategori kurang, menggambarkan bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau terlibat dalam diskusi, belum maksimal. Peserta didik cenderung masih pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dari tanggal 29 September 2025 - 26 November 2025 guru masih menggunakan media konkret. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan wali kelas V SDN IV Purwawinangun yaitu Ibu Nur'aini, S.Pd yang menyatakan bahwasannya *"Untuk pembelajaran IPAS media yang digunakan adalah media konkret membuat diorama misal di materi rantai makanan biasanya berbasis project".* Kondisi ini tentunya perlu ditangani dengan media pembelajaran yang interaktif.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran adalah Macromedia Flash 8. Aplikasi Macromedia Flash 8 memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan mudah tercapai (Darmawan & Sari, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Taher & Bentri, (2024) bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dirancang secara menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan mampu menampilkan konten multimedia interaktif yang memvisualisasikan konsep-konsep sains secara lebih nyata serta mengaktifkan keterlibatan peserta didik melalui animasi, latihan dan pemberian umpan balik. Oleh karena itu Macromedia Flash 8 dinilai mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna dan efektif untuk peserta didik.

Macromedia Flash 8 merupakan perangkat lunak yang banyak digunakan desainer web karena memiliki kemampuan unggul dalam menyajikan berbagai elemen multimedia, seperti grafis, video, animasi, gambar, suara dan interaktivitas. Sehingga peserta didik lebih mudah

memahami materi, mengingat informasi, serta mengerjakan latihan soal dengan lebih baik (Deliana et al., 2022). Macromedia Flash 8 adalah salah satu produk multimedia unggulan dari *Adobe Systems* yang banyak digunakan desainer dan animator untuk membuat berbagai animasi interaktif, seperti iklan, promosi, banner web, kartun digital dan presentasi (Gunawan & Basuki, 2021). Terdapat kelebihan Macromedia Flash 8 yaitu dapat membantu guru dalam menyediakan pembelajaran yang lebih efektif serta memberi stimulus kepada peserta didik agar mampu memahami dan mengembangkan konsep-konsep pembelajaran secara mandiri. Dengan demikian, Macromedia Flash 8 terbukti dapat dimanfaatkan secara praktis dalam kegiatan belajar mengajar pada era teknologi saat ini (Muharani & Desyandri, 2022). Oleh karena itu Macromedia Flash 8 dapat digunakan guru dalam mengajar peserta didik sesuai dengan mengikuti perkembangan teknologi.

Meski demikian guru kelas V di SDN IV Purwawinangun belum pernah menggunakan Macromedia Flash 8. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu Nur'aini, S.Pd menyatakan bahwa *"Saya belum pernah menggunakan Macromedia Flash 8".*

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa belum tersedia media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 di SDN IV Purwawinangun. Maka perlu upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR (Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN IV Purwawinangun).**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Terdapat masalah rendahnya minat belajar pada mata pelajaran IPAS.
2. Guru masih menggunakan media konkret.
3. Guru belum pernah mengembangkan Macromedia Flash 8.
4. Belum tersedianya media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 di SDN IV Purwawinangun.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam, maka peneliti perlu membatasi penelitian yang dilakukan. Maka, batasan masalahnya yaitu:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8, dimana materi dan elemennya akan di ambil dari canva.
2. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 terbatas pada materi IPAS "Topik A: Memakan dan Dimakan".
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 hanya terbatas pada kelas V SDN IV Purwawinangun.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN IV Purwawinangun?
2. Bagaimana efektivitas media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN IV Purwawinangun?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN IV Purwawinangun yang layak.
2. Menghasilkan media interaktif berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN IV Purwawinangun yang efektif.

F. Spesfikasi Produk yang Dikembangkan

Spesfikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berupa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 adalah sumber belajar tambahan bagi peserta didik kelas V untuk meningkatkan minat belajar dan membantu dalam memahami materi IPAS mengenai "Topik A: Memakan dan Dimakan".
2. Media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 adalah perangkat lunak yang menyajikan berbagai elemen seperti animasi, gambar, suara dan kuis, dimana nanti elemen serta materi nya didesain menggunakan canva. Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 ini bisa di akses menggunakan laptop dengan file berformat exe dan di *handphone* menggunakan aplikasi Webgenie SWF & Flash Player, sehingga untuk mendukung pembelajaran secara mandiri.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 di desain dengan tampilan menu, gambar, materi, dan kuis evaluasi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian diharapkan akan memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperjelas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan meningkatkan wawasan guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8.

b. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran dalam pengembangan media interaktif lainnya, sekaligus bahan evaluasi dan umpan balik bagi sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya, serta menjadi pemikiran bagi peningkat kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon pendidik.

H. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur untuk pengembangan media pembelajaran yaitu antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPAS mengenai memakan dan dimakan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Dapat membantu mengenalkan kepada peserta didik tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.