

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam pembelajaran studi sosial banyak siswa menganggap mata pelajaran ini memiliki banyak materi atau bacaan, yang mereka anggap membosankan. Persepsi ini mungkin berasal dari kurangnya keterlibatan guru, yang mengakibatkan berkurangnya kreativitas dan aktivitas di kalangan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara.<sup>2</sup> Melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat di masukkan nilai-nilai pendidikan karakter dengan mengintegrasikan materi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. IPS sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab manusia merupakan makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Pemahaman terhadap konsep dan prinsip ilmu sosial sangat diperlukan untuk menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Oleh sebab itu, siswa harus dibekali dengan pengetahuan tentang kemasyarakatan (sosial) sehingga

---

<sup>1</sup> Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. *Penerapan Pendekatan Pmri Pada Pembelajaran Luas Permukaan Dan Volum Kerucut Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Kelas Ix Smp Negeri 11 Seram Barat*. 2020. Hal:13

<sup>2</sup> Nurfadillah, "Hakikat Pembelajaran IPS: Pengertian, Tujuan, Ruang Lingkup, dan Prinsip," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 1, 2024, hlm. 237–245.

dengan pengetahuan tersebut ia memiliki sikap yang baik dan keterampilan yang berguna baik bagi dirinya maupun bagi masyarakat.<sup>3</sup>

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 4 dengan Bapak M. Hilma Hasan Nasrullah pada hari tanggal 5 September 2024, ditemukan beberapa masalah yang terjadi pada peserta didik mengenai mata pelajaran IPAS. Yaitu di pembelajaran IPS yang bersifat abstrak dan banyak istilah-istilah yang asing bagi peserta didik, membuat peserta didik harus menghafalkan istilah yang belum pernah didengar oleh peserta didik. Serta dengan adanya karakteristik yang berbeda-beda menambahkan masalah tersendiri di dalam pembelajaran IPS. Dan juga terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat belajar siswa di pembelajaran berlangsung di antaranya adalah di saat guru menjelaskan materi, siswa sebagian besar berbicara bersama teman sebangkunya, dan ada juga yang kurang respon atau tidak aktif dalam proses pembelajaran sehingga beberapa materi tidak di fahami peserta didik.<sup>4</sup>

Di dalam proses pembelajaran, terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang

---

<sup>3</sup> Nurgiansah. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. 2022. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.

<sup>4</sup> Wawancara dengan wali kelas, 5 September 2024

diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.<sup>5</sup>

Pada era sekarang ini, kemajuan teknologi begitu cepat dan pesat terutama dalam komunikatif digital dan semua informasi yang bersifat dinamis. Namun percepatan ini harus sebanding dengan fasilitas penunjangnya agar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Perkembangan zaman mengharuskan guru untuk terus berkembang dan meningkatkan kompetensinya. Guru yang kompeten bisa menggunakan beragam media pembelajaran, baik yang modern maupun yang tradisional. Peningkatan kualitas dalam pembelajaran adalah salah satu target yang harus diupayakan oleh setiap pendidik dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya termasuk media pembelajaran.<sup>6</sup>

Media pembelajaran bisa berupa media visual, audio, maupun audio visual. Media visual adalah media pembelajaran yang hanya bisa diamati oleh indera penglihatan peserta didik, seperti gambar. Media audio adalah media pembelajaran yang hanya bisa didengar tanpa bisa dilihat seperti rekaman. Sedangkan media audio visual adalah media pembelajaran yang bisa diamati dan didengar seperti video. Ketiga jenis media tersebut termasuk ke dalam media modern karena ditunjang oleh alat-alat elektronik. Lain halnya dengan media pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Dewi Yuliarti dan Hendra Fahmi, “Pengaruh Media Pembelajaran dan Metode Guru terhadap Minat Belajar Siswa SD,” *Jurnal Edukasi Ekobis* 6, no. 2 (2022): 111–120.

<sup>6</sup> Fauzan, R. N., & Sanjaya, R. *Permainan Labirin COVID-19 untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Tuna Grahita Berbasis Construct 3. E-Prosiding Sistem Informasi*, 2022, 3(1), 1–10.

konvensional, penggunaan media pembelajaran ini tidak perlu ditunjang dengan alat elektronik maupun jaringan internet.<sup>7</sup>

Data Badan Pusat Statistik pada tahun 2020, dalam empat tahun terakhir, persentase siswa berusia 5-24 tahun di Indonesia yang memiliki akses internet meningkat tajam dari 33,98% menjadi 59,3%. Lebih dari seperempat pengguna internet (25,5%) adalah anak-anak dan remaja. Untuk mewujudkan penggunaan media sosial yang bijak, kemitraan dengan pemangku kepentingan diperlukan dalam upaya pendidikan. Upaya pemerintah mempercepat perluasan akses pendidikan nasional melalui digitalisasi sebagai penunjang program Merdeka Belajar terus dilakukan. Cakupan platform digital tersebut kini mulai dimanfaatkan oleh jutaan pengajar dan tenaga pendidik khususnya jenjang pendidikan dasar dan menengah.<sup>8</sup>

Penggunaan media pembelajaran dianggap penting karena perannya dalam membantu guru di dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, menyiapkan media pembelajaran adalah salah satu tugas pendidik. Penerapan alat bantu pengajaran di sekolah dan lembaga pendidikan dibentuk oleh kemajuan dalam pemahaman, produk, dan penerapan teknologi, yang saat ini berkembang pesat. Karena kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi serta menurunnya minat siswa dalam belajar, terdapat kebutuhan akan media pembelajaran berbasis

---

<sup>7</sup> Khoridatul Bahiyyah. 2019. *Media Pembelajaran Visual, Audio, dan Audio Visual*.

<sup>8</sup> Eko, Scoolmedia. *Siswa Berusia 5 - 24 Tahun Jangkau Akses Internet Capai 59,3%, Kemdikbudristek dan Twitter Lakukan MOU*. 2022. <https://news.schoolmedia.id/lipsus/Siswa-Berusia-5-24-Tahun-Jangkau-Akses-Internet-Capai-593-Kemdikbudristek-dan-Twitter-Lakukan-MOU-2821>

digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk meningkatkan minat belajar dan mempermudah proses belajar.

Menurut Hulu dan Telaumbanua siswa akan sangat termotivasi untuk terlibat dalam pelajaran karena tingkat minat mereka yang tinggi terhadap pembelajaran. Siswa yang memiliki keinginan kuat untuk belajar dapat mencapai hasil pembelajaran yang positif dan memperoleh informasi serta wawasan baru. Kesempatan belajar menentukan minat. Kultur memiliki dampak terhadap minat, beban emosional melekat pada minat. Minat memiliki beban egosentris, yang berarti bahwa jika seseorang menyukai sesuatu, mereka akan ingin memilikinya. Hulu dan Telaumbanua juga mengategorikan faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar ke dalam dua kelompok yaitu, : variabel internal dan eksternal. Ketertarikan siswa yang dipicu oleh rasa ingin tahu adalah salah satu aspek internal yang memengaruhi motivasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, agar siswa terus memperhatikan konten pengajaran yang ditawarkan, perasaan akan hal rasa ingin tahu perlu dikembangkan. Kemampuan untuk menerima atau menolak sesuatu berdasarkan evaluasi seseorang dikenal sebagai sikap. Sama seperti alasan, sikap siswa memengaruhi dan memandu tindakan mereka. Bakat merupakan potensi bawaan atau keterampilan dasar seseorang. Setiap orang memiliki keterampilan yang unik, Mempelajari apa yang sesuai dengan bakat mereka akan menjadi mudah bagi seseorang.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. *Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning*. 2022 *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290.

Multimedia merupakan kombinasi antara komputer dan video, menurut Mustari Lamada et al., multimedia adalah kombinasi dari setidaknya dua input atau output media dari data. Secara umum, multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen, yaitu : suara, gambar, dan teks. Multimedia juga merupakan alat yang dapat menghasilkan presentasi yang dinamis atau interaktif yang menggabungkan teks, grafis, animasi, audio, dan gambar video. Media ini dapat mencakup audio (suara, musik), animasi, video, teks, dan grafis. Sementara multimedia interaktif memberikan pengguna kendali atas materi dan menjamin keterlibatan mereka, multimedia hanya menyediakan informasi kepada pembelajar dengan cara apa pun.

10

Construct 3 adalah salah satu tools yang dapat digunakan dalam pembuatan game tanpa perlu menulis kode pemrograman, dikarenakan sebagian besar logika dari game dapat dibuat menggunakan fitur menu. Sistem operasi android pada smartphone merupakan sistem operasi yang banyak diminati saat ini Media ini dibuat dengan tampilan yang tidak membosankan minat siswa dari tampilan dan dilengkapi suara, gambar yang jelas, permainan dan soal yang sesuai dengan cakupan materi untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengenal budaya dengan media yang interaktif dan menarik ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran yang menyenangkan.

---

<sup>10</sup> Mustari Lamada, Mustamin, & Maulidina. Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. 2022. *Information Technology Education Journal*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237>

Platform ini terus mengalami pembaruan dan peningkatan fitur untuk menghadapi perkembangan teknologi dan kebutuhan pengembang game. Beberapa perkembangan yang mungkin terjadi pada Construct 3 saat ini dapat mencakup peningkatan kinerja, penambahan fitur baru, perbaikan bug, dan integrasi dengan platform lainnya. Dimana aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, yang menimbulkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Kemudian software ini juga memudahkan dalam penambahan multimedia seperti musik, gambar, video dan animasi. Kelebihan aplikasi Construct 3 ini juga bisa membuat media pembelajaran yang didalamnya juga ada game edukasi yang menarik, sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran dan aplikasi Construct 3 bisa dijalankan langsung di browser tanpa menginstal aplikasi.<sup>11</sup>

Penggunaan Aplikasi Construct 3 dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran sehingga dengan mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan Construct 3 pada media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Dengan demikian, guru harus pandai dalam mengemas materi yang akan dipelajari dalam kemasan yang lebih menarik. Secara khusus sebagai seorang pendidik hendaknya berperan sebagai pengajar, pembimbing, perantara sekolah dengan masyarakat, administrator, fasilitator dan lain-lain. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Construct 3 ini bisa dalam format.exe, untuk memudahkan siswa belajar.

---

<sup>11</sup> Anisa, M., & Rofiq, N. *Perancangan Game Edukasi Petualangan Anak Pramuka Dengan Menggunakan Scirra Construct 3*. 2022. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 1(09), 1417–1425.

Keunggulan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, terdapat pada video pembelajaran yang di mana peneliti membuat videonya sendiri dan dibantu beberapa teman lainnya, dan di dalam media pembelajaran terdapat dua evaluasi yaitu, soal Latihan pilihan dan game sederhana (drag n drop) yang di mana siswa bisa berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut untuk mengerjakan latihan soal pilihan ganda dan mencocokkan gambar di dalam game drag n drop. Construct 2 dan Construct 3 adalah program pengembangan game 2D dengan kelebihanannya membuat game tanpa kemampuan coding. Construct 2 dan Construct 3 sama-sama dibuat oleh Construct dan sebenarnya tidak ada perbedaan signifikan di antara keduanya. Bisa dikatakan, Construct 3 adalah versi upgrade dari Construct 3. Tapi berdasarkan review pengguna, Construct 2 menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik. Sedangkan Construct 3 masih sering ditemukan bug dalam programnya. Selain itu, user perlu menginstal Construct 2 untuk menjalankan program. Sementara Construct 3 bisa dijalankan di browser tanpa atau dengan jaringan internet.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Construct 3 diharapkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menarik minat, memotivasi siswa untuk belajar. Sejalan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Melora Karlinda yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perangkat Lunak Komputer di Kelas XII SMA Negeri 1 Tayan Hilir. Bahwa disimpulkan media pembelajaran interaktif pada materi perangkat lunak valid dan layak digunakan. Selanjutnya penelitian dari Hanifah



menyebutkan software Construct 3 merupakan perangkat lunak, namun banyak pula yang menggunakan software ini untuk pembuat pembelajaran. Keunggulan yang dimiliki aplikasi Construct 3 yaitu proses pembua. dapat dilakukan dengan cara yang mudah, karena fitur yang ada dalam Construct dipahami secara visual serta tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang rumit. Yeliana menyatakan bahwa dengan Construct 3, mengembangkan aplikasi cukup dengan drag-and-drop. Namun Construct 3 memiliki fitur pendukung yang terbatas, sehingga kurang cocok untuk membuat game yang kompleks. Selain itu, mode gratisnya (free edition) juga menyediakan fitur yang sangat terbatas sehingga user perlu membayar untuk mengakses seluruh fitur Construct 3.

Hal yang membedakan multimedia ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada software yang digunakan dalam membuat multimedia interaktif. Peneliti menggunakan software berupa construct 3. Construct 3 adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif. Kelebihan aplikasi ini selain dapat membuat multimedia interaktif, aplikasi ini juga dapat membuat game dua dimensi. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan peneliti dirancang untuk dapat dioperasikan pada android sehingga multimedia interaktif mudah untuk diakses peserta didik dimanapun dan kapanpun karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara lebih dari 80% siswa sudah memiliki handphone sendiri sisanya 20% siswa memiliki handphone tetapi bersama orang tua.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Mustari Lamada, Mustamin, & Maulidina. Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. 2022. *Information Technology Education Journal*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237>

Multimedia interaktif peneliti juga terdapat game yaitu game platformer. Perbedaan lainnya terletak pada layout multimedia. Pada multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti menggunakan layout yang berhubungan dengan materi yaitu materi bagian tubuh tumbuhan yang didapat dari canva.

Penelitian Aulia dan Toriqularif menyimpulkan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keaktifan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan penggunaan media konvensional.<sup>13</sup> Sejalan dengan Penelitian Tiarasari menyatakan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kognitif siswa. Media interaktif yang dikembangkan mendapatkan respons positif dari siswa dan terbukti membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih menarik dan bermakna dibandingkan media konvensional.<sup>14</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian pengembangan di SDI Bandar Kidul. Karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDI tersebut, di dapatkan informasi bahwa tersedianya fasilitas disekolah, dan adanya jaringan internet wifi, laptop yang dapat

---

<sup>13</sup> Aulia & Toriqularif, *Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora, Vol. 12 No. 1, 2025. Hal. 157-170.

<sup>14</sup> Tiarasari, *Efektivitas Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 10 No. 2 2021. Hal. 387-393

dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran. Lalu penelitian tertarik untuk mengembangkan “Pengembangan Multimedia Nusantara Kingdoms Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Mata Pelajaran IPAS Di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri”. Pembuatan media pembelajaran ini di khususkan untuk kelas 4 pada Mata pelajaran IPS. Dengan adanya media ini menjadi salah satu media pembelajaran IPAS yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa semakin meningkat saat pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia Nusantara Kingdoms bagi peserta didik kelas IV di SD Islam Bandar Kidul?
2. Bagaimana kelayakan dari multimedia Nusantara Kingdoms untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam kelas IV di SD Islam Bandar Kidul?
3. Apakah media multimedia Nusantara Kingdoms bisa meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada materi Kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam di SD Islam Bandar Kidul?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat mengetahui tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia Nusantara Kingdoms bagi peserta didik kelas IV di SD Islam Bandar Kidul
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan dari multimedia Nusantara Kingdoms untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Kerajaan bercorak Hindu Budha dan Islam kelas IV di SD Islam Bandar Kidul

3. Untuk mendeskripsikan apakah media multimedia Nusantara Kingdoms bisa meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada materi Kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam di SD Islam Bandar Kidul

#### **D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan**

1. Produk berupa media pembelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
2. Produk dapat dijalankan pada komputer atau laptop bersistem operasi *Windows*.
3. Isi dalam produk terdapat isi dari Tujuan Pembelajaran (TP), Capaian Pembelajaran (CP), materi dan quiz.
4. Didalam produk terdapat button home, button Materi, button Tujuan Pembelajaran (TP), button Capaian Pembelajaran (CP), button quiz.
5. Button home jika di klik akan muncul beberapa button diantaranya Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi dan quiz.
6. Button Capaian Pembelajaran (CP) jika di klik akan muncul sebuah Capaian Pembelajaran (CP) dari materi kerajaan nusantara
7. Button Tujuan Pembelajaran (TP) jika di klik akan muncul sebuah Tujuan Pembelajaran (TP) dari materi kerajaan nusantara
8. Lalu ada juga button materi, disana ada 3 bagian button, yang pertama button materi hindu, kedua button materi budha, dan yang terakhir adalah button islam.

9. Button quiz jika di klik akan muncul 3 button kuis, yang pertama yaitu tentang kuis menganalisis, kedua mengidentifikasi dan yang terakhir adalah permainan. Itu semua yang harus di kerjakan oleh peserta didik
10. Untuk soal menganalisis jika jawaban dari peserta didik benar akan muncul button centang diiringi bunyi benar, dan jika salah akan muncul button silang dan diiringi bunyi salah, di akhir soal juga akan terdapat total skor yang diperoleh siswa.
11. Untuk soal mengidentifikasi siswa akan menjawab soal pemilihan benar atau salah, jika di pilih salah satu jawaban akan muncul silang dan setelah selesai akan ada total skor yang diperoleh siswa.
12. Untuk puzzle, siswa akan menyusun nya, untuk menjadikan sebuah gambar yang benar. Pengerjaan ada waktu 1 menit, dan puzzle dijalankan hanya punya 1 kali tarik
13. Game atau permainan
14. Bahan produk di buat di canva lalu di jadikan multimedia didalam aplikasi construct 3

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi.

1. Bagi Peneliti

- a. Untuk meningkatkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan atau menciptakan sebuah multimedia terkait Kerajaan Nusantara di bidang IPAS.
- b. Memberikan pemahaman tambahan kepada peneliti mengenai materi Kerajaan bercorak Hindu-Buddha dan Islam yang dapat dikembangkan melalui multimedia Nusantara Kingdoms
- c. Memberikan pengalaman tersendiri dalam pengenalan kepada peserta didik kelas 4 SD Islam Bandar Kidul

## 2. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat untuk menambah pengetahuan kepada peserta didik dengan pengenalan multimedia Nusantara Kingdoms pada materi Kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam.
- b. Sebagai alternatif peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran IPAS kelas IV

## 3. Bagi Lembaga

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi institusi/sekolah dengan menawarkan media pendukung yang memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

## 4. Bagi Pendidik

Diharapkan bahwa penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini akan membantu pendidik dalam mengembangkan atau merancang

sumber belajar baru yang meningkatkan kegiatan belajar dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi.

#### 5. Bagi Program Studi

Diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat bagi program studi PGMI, untuk menambah jumlah pustaka terkait media pembelajaran dengan model Multimedia.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

#### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Multimedia Nusantara Kingdoms ini dibuat semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di mata pelajaran IPAS.
- b. Subyek penelitian ini dilakukan, agar dapat dengan mudah untuk memahami dan membaca materi dengan lancar.
- c. Dari subjek penelitian ini juga mampu untuk menyelesaikan materi dengan tuntas.

#### 2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Keterbatasan waktu serta tenaga yang dimiliki oleh peneliti membuat materi yang dimuat dalam multimedia Nusantara Kingdoms ini, hanya sebatas satu materi saja yaitu materi Kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam.
- b. Multimedia berbasis construct 3 ini berisi materi IPAS tentang Kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam.



- c. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti hanya sebatas penelitian pada peserta didik kelas IV di SD Islam Bandar Kidul.

## G. Penelitian Terdahulu

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi (2021)	Hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ini memperoleh persentase sebesar 94%, hasil uji validitas bahasa sebesar 96,66%, dan hasil uji validitas media sebesar 95,55% dengan masing-masing kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,22 % untuk angket respons guru dan 93,41% untuk angket respons peserta didik dengan masing-masing kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia interaktif ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.	Persamaan dengan media yang dikembangkan oleh Berliana Dwi Septiani dan Heppy Okmarisa dengan penelitian adalah, Jenis penelitiannya ialah R&D (Research and Development)	Perbedaan dengan media yang dikembangkan peneliti adalah, pada materi dan kurikulum, peneliti menggunakan kurikulum merdeka dengan materi IPAS, untuk Tingkat sekolah juga berbeda.
2.	Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Construct 3 untuk IPAS (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi construct 3 untuk mata pelajaran IPAS tersebut dinyatakan valid (nilai validitas 0,89 oleh para ahli), sangat praktis (nilai 0,93 oleh guru), dan efektif (nilai 0,86 berdasarkan uji pada siswa), sehingga media game edukasi berbasis <i>Construct 3</i> layak dan efektif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas IV SD.	Persamaan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dan model penelitian menggunakan ADDIE, menggunakan aplikasi construct 3 dan mata pelajaran IPAS sekaligus kelas 4	Perbedaannya dengan media yang dikembangkan penelitian yaitu pada lokasi sekolah , materi, dan di peneliti Prasetya, Annas & Darmawati cuman game saja tanpa adanya materi
3.	Pengembangan Media Pembelajaran dengan Software Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (2021)	Hasil validasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan software Construct 2 pada materi bangun ruang sisi datar menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 91,86% dari tiga validator dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru memperoleh skor 100% dan respon peserta didik memperoleh rata-rata 84,27%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah terbukti valid dan praktis.	Research and Development (R&D) dan model penelitian juga menggunakan ADDIE.	Perbedaan dengan media yang dikembangkan peneliti adalah, mata Pelajaran, Tingkat sekolah.
4.	Pengembangan Game Edukasi Matematika “MaTriG” dengan	Hasil evaluasi oleh lima verifikator mencapai skor rata-rata 87,8%, dan hasil reaksi siswa dan guru terhadap game edukasi “MaTriG”	Persamaan dengan media penelitian ini adalah memakai construct 3, metode	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Shinta Permatasari, dkk dengan

	Software Construct 3 di SMP (2022)	mencapai skor rata rata 92,7%. Game pembelajaran “MaTriG” efektif dan praktis karena memiliki jumlah poin yang banyak.	penelitian juga Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.	penelitian yang akan di lakukan adalah mata pelajaran, tingkat sekolahnya juga sudah berbeda.
5.	Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (2021)	Membuktikan bahwa pengembangan <i>game edukasi berbasis Construct 2</i> yang dibantu oleh <i>PhET Simulation</i> berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan skor N-Gain sebesar 0,67 yang tergolong kategori sedang. Media ini juga dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta mendapat respons positif dari siswa dan guru.	Persamaan dengan media penelitian ini adalah metode penelitian juga Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.	Perbedaan penelitian yang dilakukan Debby Arisandy, Dkk dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, tingkat sekolah, metode
6.	Rancang Bangun Game Diamond Hunter Sebagai Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Tools Construct 2 Berbasis Android (2023)	Hasil terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Game ini dirancang dengan genre adventure dan edukatif menggunakan Construct 2 berbasis Android. Hasil uji fungsionalitas menunjukkan kinerja aplikasi berjalan dengan baik, aspek usability mendapatkan skor rata-rata 3,5 dari skala 4, dan penggunaan CPU berada dalam batas aman. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa.	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ageng Satria Wijaksono dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah, Tingkat sekolah di Sekolah Dasar	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ageng Satria Wijaksono dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah, mata Pelajaran, subjek penelitian
7.	Permainan Pemilahan Sampah Menggunakan Construct 3 Di SDN 184 Buahbatu (2024)	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan pemilahan sampah berbasis Construct 3 mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam memilah sampah di SDN 184 Buahbatu. Aplikasi ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif dan mendapat tanggapan positif dari peserta didik, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk menanamkan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ardi Ramdani dan Sari Susanti dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah, mata Pelajaran IPAS, sama memakai construct 3, Tingkat sekolah juga sama Sekolah Dasar.	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ardi Ramdani dan Sari Susanti dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah, kelas 5 mengangkat materi tentang pemilihan sampah. Sedangkan yang peneliti angkat kelas 4 materi Kerajaan bercorak Hindu Budha dan Islam. Subjek penelitian yang diambil oleh Ardi Ramdani dan Sari Susanti Di SDN 184 Buah batu, sedangkan subjek penelitian yang diambil oleh peneliti pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDI Bandar Kidul.

## H. Definisi Istilah

1. Pendidikan IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara. Melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat di masukkan nilai-nilai pendidikan karakter dengan mengintegrasikan, materi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tersebut.
2. Multimedia pembelajaran berbasis software Construct 3 adalah jenis media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi Construct 3 untuk diciptakan dengan tujuan untuk membuat konten edukatif berupa game, simulasi, atau animasi. Construct 3 adalah software pengembangan game berbasis HTML5 yang dirancang agar mudah diakses oleh pengguna tanpa perlu keterampilan coding yang kompleks.<sup>15</sup>
3. Construct 3 adalah salah satu tools yang dapat digunakan dalam pembuatan game tanpa perlu menulis kode pemrograman, dikarenakan sebagian besar logika dari game dapat dibuat menggunakan fitur menu. Sistem operasi android pada smartphone merupakan sistem operasi yang banyak diminati saat ini Media ini dibuat dengan tampilan yang tidak membosankan minat siswa dari tampilan dan di lengkapi suara, gambar yang jelas, permainan

---

<sup>15</sup> Purnama, D., & Wibowo, P. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game pada Materi Pelajaran IPA Menggunakan Construct 3”. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(3), 45-54.

dan soal yang sesuai dengan cakupan materi untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengenal budaya dengan media yang interaktif dan menarik ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran yang menyenangkan.

4. Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut.