PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI KLASIFIKASI DAN CIRI-CIRI HEWAN DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SDN 03 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

OLEH
WINDY WINATA
F1081221046

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI KLASIFIKASI DAN CIRI-CIRI HEWAN DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SDN 03 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Pendidikan Dasar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
WINDY WINATA
F1081221046

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI KLASIFIKASI DAN CIRI-CIRI HEWAN DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SDN 03 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

WINDY WINATA
NIM F1081221046

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd	Muhammad Irfan Izudin, S.Si., M.Pd
NIP. 196110251987031003	NIP. 199411262024061002

Penguji I	Penguji II
Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd.	Rio Pranata, S.Pd., M.Pd
NIP. 198802042024062001	NIP. 198810052019031010

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.
NIP. 199207192019032024

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI KLASIFIKASI DAN CIRI-CIRI HEWAN DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SDN 03 PONTIANAK KOTA

Penanggung Jawab

WINDY WINATA
NIM F1081221046

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd	Muhammad Irfan Izudin, S.Si., M.Pd
NIP. 196110251987031003	NIP. 199411262024061002

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal: 13 Mei 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Windy Winata

NIM : F1081221046

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain dan saya akui sebagai tulisan maupun pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Mei 2026

Yang membuat pernyataan



Windy Winata

NIM F1081221046

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar interaktif *InterAnimalia* pada mata pelajaran IPAS materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan kelas III di SDN 03 Pontianak Kota. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam memahami materi IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas 2 orang validator produk, 3 orang responden guru, dan 20 peserta didik kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan observasi. Hasil validasi produk bahan ajar interaktif *InterAnimalia* memperoleh kategori sangat valid. Pada aspek materi diperoleh nilai *Aiken's V* sebesar 0,96 dan pada aspek media diperoleh nilai *Aiken's V* sebesar 0,98. Hasil uji respon guru terhadap produk memperoleh kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,93, sedangkan hasil uji respon peserta didik memperoleh kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,67.

Kata Kunci: bahan ajar interaktif, *InterAnimalia*, IPAS, klasifikasi dan ciri-ciri hewan

MOTTO

“Selesaikan apa yang kamu mulai, mulai apa yang kamu inginkan.”

“Jika tidak karena berkuliah di tempat ini aku tidak tau arti kata rindu rumah, ku perjuangkan agar aku bisa pulang kembali tinggal bersama keluarga.”

-Windy Winata-

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillahirobbilalamin

Segala puji dan syukur selalu tercurahkan hanya kepada Allah *Subhanahuwa ta'ala* atas berkat rahmat, nikmat dan karunia-Nya memberikan kemudahan dan pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam selalu dihanturkan kepada junjungan dan suri teladan bagi seluruh umat manusia Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wasallam,* beserta keluarga, para sahabat dan para pengikutnya.

Karya ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta, Bapak M. Gelal dan Ibu Lastrik, rumah pertama dan tempat saya kembali. Terima kasih atas cinta yang tak pernah berkurang, doa yang tak pernah putus, dan pengorbanan yang tak terhitung sejak awal langkah saya menapaki dunia perkuliahan hingga sampai pada titik ini. Dalam setiap lelah yang saya rasakan selalu ada kekuatan dari doa bapak dan ibu yang menguatkan langkah saya. Kalian adalah alasan saya untuk terus bertahan dan melangkah lebih jauh demi masa depan yang lebih baik.

Saudara saya, Daffa, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kekuatan dalam setiap proses yang saya jalani. Terima kasih atas segala bentuk perhatian dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Kehadiranmu menjadi bagian penting yang menguatkan saya dalam menghadapi setiap tantangan.

Untuk diri saya sendiri, terima kasih telah berjuang sejauh ini. Terima kasih telah tetap berdiri di tengah rasa lelah, cemas, kecewa, dan berbagai keraguan yang datang silih berganti. Tidak semua hari mudah tetapi kamu memilih untuk tidak menyerah. Setiap langkah kecil yang kamu ambil telah membawamu sampai pada titik ini. Kamu telah melalui semuanya dengan penuh keberanian. Lalu hari ini, semua itu terbayar. Kamu telah melakukan yang terbaik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan dalam Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 03 Pontianak Kota".

Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada Drs. Hery Kresnadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan kepada Muhammad Irfan Izudin, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta dukungan yang sangat berharga.

Selanjutnya peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Prof. Dr. Hairida, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
4. Dra. Asmayani Salimi, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bantuan selama peneliti menempuh pendidikan.

5. Drs. Hery Kresnadi, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Muhammad Irfan Izudin, S.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi kepada peneliti dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik selama perkuliahan.
9. Fitri Muthmainah, M.Pd dan Rexy Maulana Dwi Karmadi, M.Pd selaku validator produk yang bersedia membantu dalam proses penilaian dan perbaikan produk pada skripsi penelitian dan pengembangan ini.
10. Kepala Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Kota yang telah mengizinkan sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat untuk melakukan penelitian.
11. Guru wali kelas III A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Kota yang memberikan izin untuk wawancara di kelas III A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Kota.
12. Bapak dan Ibu serta keluarga yang selalu mendoakan, menyayangi, mendidik dan memberikan dukungan materi maupun non materi serta membesarkan

peneliti dengan penuh kasih sayang sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Saudara tersayang peneliti Daffa Alfarizi yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama menjalankan perkuliahan.
14. Kepada keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kehangatan tanpa syarat. Kehadiran kalian menjadi penguat di setiap proses yang saya jalani.
15. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan yang telah membersamai perjalanan ini. Kalian adalah bagian dari perjalanan yang tidak akan terlupakan yang membuat setiap proses terasa lebih berarti.
16. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena tetap melangkah, sekecil apa pun langkah itu hingga akhirnya sampai di titik ini.

Peneliti telah berusaha secara maksimal dalam menyelesaikan skripsi ini walaupun banyak hambatan yang dihadapi. Jika dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan baik dari segi penulisan maupun penyusunan, peneliti mengharapkan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Pontianak, Mei 2026
Peneliti,

Windy Winata
NIM F1081221046

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
ABSTRAK vi
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan 10
F. Terminologi 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
A. Kajian Teori 13
1. Bahan Ajar 13
2. Bahan Ajar Interaktif 23
3. Pembelajaran IPAS di SD 28
B. Penelitian yang Relevan 40
C. Rancangan Produk 42
1. Deskripsi Produk 42
2. Komponen Produk 43
3. Tujuan Pengembangan Produk 44
D. Kerangka Berpikir 45
BAB III METODE PENELITIAN 46
A. Metode dan Model Pengembangan 46
B. Prosedur Pengembangan 47
1. Tahap Analisis (*Analysis*) 48
2. Tahap Perancangan (*Design*) 50
3. Tahap Pengembangan (*Development*) 54
C. Subjek Penelitian 56
D. Jenis Data 57
E. Teknik Pengumpulan Data 58
F. Instrumen Pengumpulan Data 59

G. Teknik Analisis Data 65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 69
A. Hasil Pengembangan..... 69
1. Tahap Analisis (*Analysis*)..... 69
2. Tahap Perancangan (*Design*)..... 76
3. Tahap Pengembangan (*Development*)..... 86
B. Pembahasan..... 109
1. Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Materi Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan 109
2. Desain Produk Bahan Ajar Interaktif *InterAnimalia*.....111
3. Tingkat Kevalidan Produk Berdasarkan Hasil Penilaian Validator Ahli 113
4. Respon Guru dan Peserta Didik Setelah Menggunakan Bahan Ajar *InterAnimalia* 118
BAB V PENUTUP..... 125
A. Simpulan 125
B. Saran..... 126
DAFTAR PUSTAKA..... 127
LAMPIRAN..... 134
DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... 188

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 45
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE 47
Gambar 4. 1 Desain Halaman Cover 78
Gambar 4. 2 Desain Halaman Menu Utama 78
Gambar 4. 3 Desain Halaman Petunjuk Penggunaan 79
Gambar 4. 4 Desain Halaman Tujuan Pembelajaran 79
Gambar 4. 5 Desain Halaman Menu Materi Vertebrata 80
Gambar 4. 6 Desain Halaman Menu Materi Invertebrata 80
Gambar 4. 7 Desain Halaman Materi 81
Gambar 4. 8 Desain Halaman Fakta Unik 81
Gambar 4. 9 Desain Halaman Pilihan Lokasi Petualangan 82
Gambar 4. 10 Desain Halaman Awal Petualangan Hutan 82
Gambar 4. 11 Desain Halaman Awal Petualangan Laut 83
Gambar 4. 12 Desain Halaman Petualangan Hutan 83
Gambar 4. 13 Desain Halaman Petualangan Laut 84
Gambar 4. 14 Desain Halaman Kuis Ciri-ciri Hewan 84
Gambar 4. 15 Desain Halaman Daftar Pustaka 85
Gambar 4. 16 Hasil Tampilan Produk 88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase B 31
Tabel 2. 2 Tujuan Pembelajaran 32
Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru untuk Pra-Riset..... 60
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Peserta Didik untuk Pra-Riset 60
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru untuk Analisis Kebutuhan 61
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Peserta Didik untuk Analisis Kebutuhan..... 61
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi..... 62
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media 63
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respon Guru dan Peserta Didik 63
Tabel 3. 8 Skala Likert..... 66
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian Validitas Produk..... 67
Tabel 3. 10 Jenjang Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik 68
Tabel 4. 1 Rangkuman Hasil Wawancara 70
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran IPAS Fase B 73
Tabel 4. 3 Tujuan Pembelajaran 74
Tabel 4. 4 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Bahan Ajar InterAnimalia 77
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Instrumen Angket Validasi Aspek Materi..... 88
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Instrumen Angket Kevalidan Aspek Media..... 89
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Guru 89
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Peserta Didik..... 90
Tabel 4. 9 Waktu Pelaksanaan Validasi Produk..... 91
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Aspek Materi oleh Ibu FM 92
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Aspek Materi oleh Bapak RMDK 94
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Aspek Materi 96
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Aspek Media oleh Ibu FM..... 98
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Aspek Media oleh Bapak RMDK..... 101
Tabel 4. 15 Hasil Validasi Aspek Media..... 103
Tabel 4. 16 Hasil Revisi Produk 104
Tabel 4. 17 Hasil Uji Respon Guru..... 105
Tabel 4. 18 Hasil Uji Respon Peserta Didik 107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Pra-Riset 134
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Guru Pra-Riset 135
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Peserta Didik Pra-Riset 136
Lampiran 4. Hasil Wawancara Guru Pra-Riset 137
Lampiran 5. Hasil Wawancara Peserta Didik Pra-Riset 139
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara Pra-Riset 144
Lampiran 7. Instrumen Observasi 145
Lampiran 8. Hasil Observasi Awal 147
Lampiran 9 Surat Izin Riset 148
Lampiran 10. Pedoman Wawancara Guru Analisis Kebutuhan 149
Lampiran 11. Pedoman Wawancara Peserta Didik Analisis Kebutuhan 150
Lampiran 12. Hasil Wawancara Guru Analisis Kebutuhan 151
Lampiran 13. Hasil Wawancara Peserta Didik Analisis Kebutuhan 153
Lampiran 14 Lembar Validasi Instrumen 158
Lampiran 15 Lembar Validasi Aspek Materi 160
Lampiran 16 Lembar Validasi Aspek Media 163
Lampiran 17 Lembar Angket Respon Guru 166
Lampiran 18 Angket Respon Peserta Didik 169
Lampiran 19 Hasil Validasi Instrumen Validator I 170
Lampiran 20 Hasil Validasi Instrumen Validator II 172
Lampiran 21 Hasil Validasi Aspek Materi Validator I 174
Lampiran 22 Hasil Validasi Aspek Materi Validator II 175
Lampiran 23 Hasil Validasi Aspek Media Validator I 176
Lampiran 24 Hasil Validasi Aspek Media Validator II 177
Lampiran 25 Hasil Respon Guru 178
Lampiran 26 Hasil Respon Peserta Didik 181
Lampiran 27 Perhitungan Hasil Validasi Aspek Materi dan Media 182
Lampiran 28 Perhitungan Hasil Respon Guru 183
Lampiran 29 Perhitungan Hasil Respon Peserta Didik 184
Lampiran 30 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 185
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian 186
Lampiran 32 Flowchart 187

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS memadukan konsep-konsep IPA dan IPS untuk membekali peserta didik pemahaman tentang interaksi antara manusia, alam, dan lingkungannya (Zakarina dkk., 2024). Pada jenjang sekolah dasar IPAS berperan dalam menanamkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan mengamati, dan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar (Mawaddah dkk., 2025). Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka berorientasi pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan proses yaitu mengamati; mempertanyakan dan memprediksi; merencanakan dan melakukan penyelidikan; memproses, menganalisis data dan informasi; mengevaluasi dan refleksi; serta mengomunikasikan hasil (Kemendikbud, 2025).

Pemerintah telah menguatkan arah transformasi pendidikan melalui Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 7 Tahun 2025 yang bertujuan mempercepat peningkatan kualitas SDM Indonesia dengan merevitalisasi sekolah (PAUD, SD, SMP, SMA/SMK), membangun/mengelola SMA Unggul Garuda, dan digitalisasi pembelajaran di seluruh sekolah, menyediakan perangkat seperti IFP/laptop, konten digital, dan guru ahli untuk pemerataan pendidikan bermutu terutama di daerah terpencil. Program ini menekankan bahwa proses pembelajaran di kelas perlu terintegrasi dengan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif

dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Nursaya'bani dkk., 2025). Salah satu bentuk implementasi program digitalisasi pembelajaran adalah penyediaan perangkat teknologi seperti *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media pendukung pembelajaran. Harapannya dengan adanya perangkat tersebut guru dapat menyajikan materi secara lebih variatif sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih aktif melalui kegiatan pengamatan, eksplorasi, dan interaksi langsung dengan tampilan digital (Juneda dkk., 2025).

Namun pelaksanaan kebijakan tersebut belum sepenuhnya tercapai di sekolah. Tuntutan Kurikulum Merdeka yang menghendaki peserta didik aktif dalam berbagai keterampilan proses terbatas oleh ketersediaan bahan ajar digital dan sarana pendukung. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN 03 Pontianak Kota pada Selasa, 9 Desember 2025 peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS masih mengalami kendala terkait pemanfaatan media digital di sekolah. Kendala tersebut yaitu sekolah memiliki satu unit *Interactive Flat Panel* (IFP) namun penggunaannya terbatas karena perangkat tersebut harus dipakai secara bergiliran sehingga setiap guru kelas hanya mendapat jadwal pemanfaatan satu kali dalam seminggu. Guru yang diwawancarai bahkan baru satu kali menggunakan IFP selama satu semester itu pun pada mata pelajaran matematika, sementara untuk mata pelajaran IPAS belum pernah digunakan. Selain keterbatasan akses, bahan ajar yang tersedia di sekolah juga belum terintegrasi dengan IFP sehingga perangkat tersebut belum dapat dimaksimalkan dalam proses pembelajaran.

Kendala tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran IPAS belum dapat berjalan dengan baik karena dua faktor utama yaitu keterbatasan akses penggunaan perangkat dan ketiadaan bahan ajar yang terintegrasi dengan IFP. Guru jarang memanfaatkan IFP bukan karena tidak mampu tetapi karena tidak tersedia bahan ajar yang dirancang khusus untuk digunakan secara interaktif melalui perangkat tersebut. Akibatnya meskipun sekolah sudah memiliki teknologi pendukung sebagai bagian dari program digitalisasi pembelajaran perangkat tersebut belum memberikan dampak nyata dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS. Melihat kondisi tersebut dibutuhkan bahan ajar yang mampu memanfaatkan fitur interaktif IFP sehingga penggunaannya menjadi lebih bermakna dan efektif.

Selain wawancara dengan guru peneliti juga melakukan wawancara dengan lima peserta didik kelas III. Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang dan bersemangat ketika belajar menggunakan IFP. Menurut pendapat guru, antusiasme peserta didik jauh lebih tinggi dibandingkan saat pembelajaran berlangsung secara konvensional di kelas. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki minat yang kuat dan membutuhkan pembelajaran menggunakan IFP karena dianggap lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

Salah satu materi IPAS yang memerlukan dukungan visual dan aktivitas interaktif adalah materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan. Pada materi ini peserta didik diharapkan mampu mengelompokkan jenis hewan dan mengenali ciri-cirinya. Observasi awal dilakukan terhadap lima peserta didik kelas III sekolah dasar untuk

mengetahui kemampuan mereka dalam membedakan jenis-jenis hewan. Proses observasi dilakukan dengan menampilkan gambar hewan yaitu monyet, gorila, sapi, kerbau, katak, kodok, ular, belut, anjing, dan serigala kemudian peserta didik diminta menyebutkan nama hewan pada gambar-gambar tersebut. Dari kegiatan tersebut diperoleh informasi bahwa mereka belum mampu membedakan jenis hewan dengan tepat. Mereka cenderung menyebutkan nama hewan secara acak misalnya menyamakan katak dengan kodok dan menganggap sapi dan kerbau sebagai hewan yang sama. Kesulitan ini terjadi karena keterbatasan bahan ajar di sekolah yang tidak interaktif sehingga peserta didik hanya melihat sedikit contoh gambar dan tidak dapat berlatih membedakan ciri-ciri hewan melalui aktivitas visual yang berulang.

Kesulitan peserta didik tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas III. Ketidaksesuaian antara kebutuhan peserta didik dan bahan ajar yang digunakan bertentangan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menegaskan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Hairani dkk., 2025, h. 35) di mana mereka akan lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk visual dan dikaitkan dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Karena bahan ajar yang ada tidak memenuhi kebutuhan ini maka pembelajaran menjadi kurang efektif.

Perbedaan antara kondisi ideal Kurikulum Merdeka dan kondisi nyata di sekolah menunjukkan adanya kesenjangan. Kesenjangannya adalah tuntutan kurikulum yang mengharuskan pembelajaran interaktif berbasis teknologi, dengan

kenyataan bahwa sekolah belum memiliki bahan ajar yang sesuai dan pemanfaatan teknologi (IFP) belum maksimal. Jika kesenjangan ini tidak segera diatasi maka tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka tidak dapat tercapai secara maksimal. Peserta didik berpotensi mengalami penurunan minat belajar dan kurang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Melihat permasalahan tersebut pengembangan bahan ajar interaktif menjadi sangat penting dilakukan. Bahan ajar ini tidak hanya berfungsi untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional tetapi juga menjadi upaya untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran aktif. Pengembangan bahan ajar interaktif juga selaras dengan kebijakan digitalisasi pembelajaran melalui Inpres Nomor 7 Tahun 2025 yang mendorong satuan pendidikan memanfaatkan perangkat teknologi seperti IFP. Tanpa adanya bahan ajar yang terintegrasi dengan perangkat tersebut potensi teknologi yang sudah tersedia tidak akan memberikan dampak signifikan terhadap proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut dengan menyajikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Kresnadi & Pranata (2020) yang berpendapat bahwa bahan ajar merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran yang sangat penting.

Kemudian penelitian terdahulu menunjukkan adanya keterbatasan penggunaan bahan ajar (buku teks) di sekolah dasar. Studi oleh Norsidi & Suwarno (2024) mengungkapkan bahwa bahan ajar berbasis teks tanpa visualisasi cenderung membuat peserta didik mudah merasa bosan dan sulit memahami materi. Hal ini

selaras dengan temuan Khairani dkk. (2024), bahwa penyajian materi yang tidak disertai media pendukung yang menarik berpengaruh terhadap rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Durratus Sa'diyah (2023) menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPA di SD disebabkan oleh kurangnya variasi bahan ajar yang menarik sehingga peserta didik kurang terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Karena itu diperlukan bahan ajar yang dapat digunakan secara interaktif melalui sumber daya yang sudah ada termasuk IFP. Atas dasar kebutuhan tersebut maka dikembangkanlah pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses belajar mengajar berbasis teknologi. Sebagai solusi pengembangan bahan ajar interaktif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas III. Bahan ajar interaktif memungkinkan peserta didik berpartisipasi langsung melalui aktivitas interaktif yaitu pengelompokan, pengamatan, dan latihan. Integrasi bahan ajar dengan IFP menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Sehingga pengembangan bahan ajar interaktif diharapkan mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar sebelumnya sekaligus memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang telah tersedia di sekolah.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi "Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan". Bahan ajar interaktif ini dirancang dengan memadukan visual, penjelasan yang sederhana, dan aktivitas interaktif yang memungkinkan peserta

didik mengamati, mengelompokkan, dan memahami ciri-ciri hewan. Dengan demikian penelitian berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan dalam Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 03 Pontianak Kota" ini diharapkan dapat menghasilkan produk bahan ajar yang mampu menjawab keterbatasan bahan ajar sebelumnya dan membantu peserta didik lebih mudah mengenali ciri-ciri dan mengelompokkan jenis-jenis hewan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja hal yang dibutuhkan dalam pembuatan bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDN 03 Pontianak Kota?
2. Bagaimana bentuk rancangan produk bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 03 Pontianak Kota?
3. Bagaimana tingkat validitas bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 03 Pontianak Kota?
4. Bagaimana respon guru dan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 03 Pontianak Kota?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dijelaskan tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk menganalisis kebutuhan dalam pembuatan bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDN 03 Pontianak Kota
2. Untuk memperoleh gambaran bentuk rancangan produk bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 03 Pontianak Kota
3. Untuk menganalisis tingkat validitas bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 03 Pontianak Kota
4. Untuk menganalisis respon guru dan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar interaktif materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 03 Pontianak Kota

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran IPAS ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait inovasi bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Bahan ajar interaktif dirancang untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik pada materi “Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan” melalui penyajian visual dan aktivitas interaktif.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Bahan ajar interaktif yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar dan alternatif bahan ajar yang menarik bagi guru dalam pembelajaran IPAS. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar ini untuk mengoptimalkan pembelajaran IPAS terutama pada materi klasifikasi hewan dan meningkatkan pemanfaatan perangkat teknologi yaitu *Interactive Flat Panel* (IFP) yang tersedia di sekolah.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penggunaan bahan ajar interaktif peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dalam proses pembelajaran. Tampilan visual dan aktivitas interaktif yang disajikan mampu membantu mereka memahami ciri-ciri hewan dengan lebih mudah. Peserta didik juga menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena dapat berpartisipasi langsung dalam kegiatan seperti pengelompokan hewan dan kuis interaktif.

c. Bagi Peneliti

Pengembangan bahan ajar interaktif ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sebuah produk pembelajaran dalam bentuk digital. Melalui proses penelitian ini diharapkan peneliti dapat meningkatkan kemampuan dalam menerapkan model pengembangan, melakukan analisis kebutuhan, dan menyusun bahan

ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperluas wawasan peneliti mengenai penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan menjadi referensi penelitian lanjutan yang relevan di masa mendatang.

E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

a. Perangkat teknologi di sekolah (IFP) berfungsi dengan baik sehingga bahan ajar interaktif dapat dijalankan tanpa hambatan teknis

b. Peserta didik dapat mengikuti penggunaan bahan ajar interaktif dengan baik selama proses penelitian berlangsung

2. Pembatasan Pengembangan

a. Pengembangan bahan ajar interaktif hanya difokuskan pada materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan untuk peserta didik kelas III dan tidak mencakup materi IPAS lainnya

b. Bahan ajar interaktif dikembangkan hanya sampai tahap uji validitas oleh validator dan uji respon guru dan peserta didik, tidak sampai pada uji keefektifan atau uji coba luas

F. Terminologi

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada proses perancangan dan pembuatan bahan ajar interaktif *InterAnimalia* untuk materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan kelas III SDN 03 Pontianak Kota. Pengembangan ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap Analisis (*Analysis*),

Desain (*Design*), dan Pengembangan (*Development*). Pada penelitian ini proses pengembangan hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan (*development*) yaitu sampai pada uji coba terbatas pada kelompok kecil untuk melihat respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Meskipun penelitian ini tidak sampai pada tahap Implementasi dan Evaluasi dalam arti penilaian hasil belajar atau efektivitas produk secara menyeluruh, proses evaluasi tetap dilakukan pada setiap tahapan dalam model ADDIE. Evaluasi formatif ini berfungsi untuk memastikan bahwa setiap langkah mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, hingga pengembangan berjalan sesuai tujuan dan memenuhi standar kelayakan bahan ajar. Sehingga meskipun evaluasi sumatif tidak dilaksanakan kualitas produk tetap terjamin melalui evaluasi bertahap yang menjadi bagian dari model ADDIE.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar dalam penelitian ini diartikan sebagai materi pembelajaran yang disusun untuk membantu peserta didik kelas III dalam memahami materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan. Bahan ajar ini disajikan dalam bentuk digital yang memuat teks, gambar, dan ilustrasi pendukung agar penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

3. Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Melalui bahan ajar interaktif ini memungkinkan peserta didik belajar lebih aktif dengan tampilan yang menarik, alur materi yang runtut, dan

kegiatan belajar yang memuat elemen interaksi seperti pengamatan gambar, aktivitas klik, dan kuis sederhana.

4. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS merupakan mata pelajaran yang termuat dalam Kurikulum Merdeka yang memadukan konsep IPA dan IPS untuk membekali peserta didik pemahaman mengenai hubungan antara manusia, alam, dan lingkungan sekitarnya. Dalam penelitian ini materi IPAS yang digunakan adalah materi "Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan" Kelas III Sekolah Dasar Fase B Semester 1. Pada materi klasifikasi dan ciri-ciri hewan peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengamati dan membandingkan ciri-ciri hewan sehingga mereka mampu mengelompokkan hewan ke dalam kategori hewan bertulang belakang atau hewan tidak bertulang belakang.

5. Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan

Dalam penelitian ini materi Klasifikasi dan Ciri-ciri Hewan digunakan untuk peserta didik Kelas III Sekolah Dasar Fase B pada Semester 1 sebagai bagian dari pembelajaran IPAS. Adapun ruang lingkup materi yang diajarkan meliputi:

a. Mengenalkan peserta didik pada jenis hewan bertulang belakang dan tidak bertulang belakang, serta ciri-ciri yang membedakan kedua kelompok hewan.
b. Mengajarkan berbagai ciri-ciri hewan antara lain cara berkembang biak, jenis makanan, bentuk tubuh, alat gerak, dan habitatnya sehingga peserta didik dapat mengamati dan membandingkan perbedaan antarkelompok hewan.