

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan seperangkat rencana pengaturan dalam pendidikan, sehingga kurikulum dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan rujukan dalam proses pembelajaran (Mawati dkk., 2023). Kurikulum yang dikembangkan pada saat ini adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang sebagai kurikulum baru dengan kerangka yang lebih fleksibel, dan memberikan penekanan pada peningkatan kepribadian serta kemampuan peserta didik (Ashari dkk., 2023). Kurikulum ini mendorong peserta didik untuk mandiri dan tidak membatasi dalam memperdalam pengetahuan melalui pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Dalam implementasinya Kurikulum Merdeka harus mendukung kompetensi dalam merancang strategi untuk memecahkan masalah, menunjukkan kreatifitas dan inovatif, serta terampil dalam berinteraksi dan bekerja sama bagi peserta didik (Manalu dkk., 2022).

Perkembangan kurikulum tersebut, didasarkan pada perkembangan zaman saat ini yaitu perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga berdampak pula dalam dunia pendidikan (Mustopa dkk., 2021). Teknologi dalam dunia pendidikan memberikan suatu pengetahuan tertentu yang tidak hanya terbatas dalam media berbentuk peralatan fisik, akan tetapi mengkaji praktik etis dalam merancang, mengembangkan, menggunakan, dan mengelola, serta dapat memfasilitasi belajar peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif

(Lestari & Parmiti, 2020). Menurut perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret sehingga memerlukan objek yang bersifat konkret, dikarenakan peserta didik akan kesulitan merepresentasikan hal yang dimaksud tanpa adanya suatu media (Karisma dkk., 2020). Berdasarkan hal tersebut, untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif diperlukannya suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat penyalur pesan atau informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Mustikawati, 2019). Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran karena dengan media dapat mempermudah penyampaian materi dari yang abstrak ke konkret, dapat menciptakan kondisi belajar interaktif, dan pembelajaran akan menjadi lebih efisien (Cahyani & Suniasih, 2022). Terlebih lagi media pembelajaran memang berfungsi dalam meningkatkan rangsangan belajar peserta didik (Wahyuningsih dkk., 2022). Media pembelajaran memiliki peran yang sentral di dalam setiap melaksanakan proses pembelajaran, sehingga seorang guru memerlukan media ketika kegiatan proses belajar berlangsung.

Media pembelajaran pada era sekarang yang banyak digemari adalah media pembelajaran berbasis teknologi (Yuliansah, 2018). Peserta didik sangat memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memberikan pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna, serta kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran (Wahyu dkk., 2020). Dengan demikian inovasi pembelajaran harus selalu dikembangkan, sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan guna mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media dalam proses

pembelajaran adalah IPAS. Mata pelajaran ini, terdapat dalam Kurikulum Merdeka yang mana IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah gabungan antara muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPA mempelajari fenomena alam yang faktual dan hubungan sebab akibat, sehingga diperlukan media yang mampu menjembatani konstruksi pengetahuan yang nyata.

Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPA adalah multimedia interaktif (Hardiningrum, 2022). Selaras dengan pernyataan tersebut, bahwa pembelajaran IPA di SD ditunjukkan untuk mengapresiasi, menyikapi, menanamkan kebiasaan berpikir kritis, dan mengenalkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wahyuningsih dkk., 2022). Sehingga, IPA tidak terlepas dengan perkembangan teknologi atau IPTEK. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPA SD, yaitu untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik, mengembangkan keterampilan investigasi alam sekitar, memecahkan suatu permasalahan dan membuat keputusan (Darmayanti dkk., 2021).

Dari tujuan pembelajaran IPA di atas, untuk mewujudkannya diperlukan model pembelajaran yang sesuai. Salah satunya ialah dengan model *Problem Based Learning* (PBL) atau model pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, dan pengaturan diri dengan berpusat pada masalah autentik sebagai fokus pembelajaran (Nurrohma & Adistana, 2021). Hal ini, sesuai dengan anjuran Kurikulum Merdeka, yang mana salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

Dengan demikian, sesuai dengan uraian di atas media dan model pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan

suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 5 Kampung Baru pada tanggal 28 Agustus 2023 yang mana didapatkan hasil bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sudah diterapkan media dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS, akan tetapi dalam penerapannya belum berjalan secara optimal. Media pembelajaran yang kerap digunakan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam penerapan pembelajaran sering menggunakan media buku berupa buku paket. Sedangkan media digital masih sangat jarang digunakan. Media digital yang sesekali digunakan ialah video pembelajaran dari platform *youtube* dan pencarian materi pada *google*. Dikarenakan penyampaian materi dengan media tersebut yang terlalu kompleks, padat, dan belum menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga kurang menarik perhatian yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan. Selain itu, juga sudah diterapkan beberapa media lain seperti media nyata yang ada di lingkungan sekolah, namun media ini tergantung dengan kondisi lingkungan sekolah. Sementara itu, untuk penerapan model pembelajaran sudah diimplementasikan pada proses pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran belum menyajikan masalah untuk melatih peserta didik dalam menganalisis. Sehingga, kendala dalam proses pembelajaran IPA adalah metode dan media yang digunakan (Azizah dkk., 2022).

Pada proses pembelajaran kelas IV di SD Negeri 5 Kampung Baru sudah melibatkan peserta didik dalam proses tanya jawab. Namun, hanya peserta didik itu-itu saja yang terlibat secara aktif. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi belajar peserta didik dan ketika pembelajaran berlangsung terdapat peserta didik

yang terlihat bosan. Hal ini didukung dengan hasil kuesioner/angket minat belajar IPA kepada peserta didik kelas IV SD negeri 5 Kampung Baru yaitu, sebanyak 60% peserta didik menyatakan kurang tertarik dengan materi IPA, sebanyak 75% peserta didik menyatakan pembelajaran IPA membosankan, sebanyak 60% peserta didik menyatakan sulit mengerti dengan pembelajaran IPA, dan sebanyak 65% peserta didik menyatakan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA. Fenomena ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa peserta didik masih banyak mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi IPA, dikarenakan siswa masih bingung dengan apa yang dijelaskan dan bahasa yang digunakan dalam buku masih sulit dipahami peserta didik (Arnun, 2023).

Dengan demikian, dalam pembelajaran IPA media dan model pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Fakta tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa motivasi belajar akan selalu berbanding lurus dengan hasil belajar, sehingga jika motivasi belajar tinggi maka berpengaruh positif dengan hasil belajar, begitu pula sebaliknya jika motivasi belajar rendah maka berpengaruh dengan hasil belajar yang rendah (Budiyani dkk., 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka solusi yang diberikan adalah perlunya perancangan kembali proses pembelajaran IPA yang menarik dan inovatif, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan juga anjuran dari Kurikulum Merdeka. Pada implementasinya diperlukan solusi dengan media pembelajaran yang dapat dipadupadankan dengan model pembelajaran dan

tentunya relevan sesuai perkembangan zaman, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, seperti pemanfaatan teknologi digital yang berkembang di zaman sekarang untuk mendukung pengembangan media pembelajaran.

Adapun model media dan model pembelajaran IPA yang dapat dipadupadankan adalah multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL). Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media teks, gambar, video, suara, dan animasi yang dioperasikan melalui komputer maupun handphone (Anomeisa & Ernarningsih, 2020). Multimedia interaktif memerlukan alat bantu teknologi dalam pengimplementasiannya yang mana hal ini sesuai dengan perkembangan zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi.

Multimedia interaktif dapat melibatkan peserta didik untuk berinteraksi dan melibatkan peserta didik dalam proses pengoperasian media, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia interaktif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai, dapat memvisualisasikan materi yang sebelumnya sulit untuk dijelaskan hanya sekedar dengan kalimat atau alat peraga yang konvensional, dapat melatih pembelajar atau peserta didik lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat digunakan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan penilaian ketika proses pembelajaran (Ariani & Festiyed, 2019).

Model *Problem Based Learning* (PBL) mengintegrasikan dengan dunia nyata dan berpusat pada peserta didik, serta dapat menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik (Taupik & Fitria, 2021). Melalui pembelajaran berbasis masalah atau

Problem Based Learning (PBL), siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta peserta didik memiliki kebebasan untuk menjalankan investigasi dalam pembelajaran (Fitriyah & Ghofur, 2021).

Salah satu materi pada muatan IPAS kelas IV yang cocok dan memerlukan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) adalah materi perubahan wujud benda. Materi perubahan wujud benda memerlukan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dalam menjelaskan dan menyampaikan materi karena materi ini perlu divisualisasikan atau diilustrasikan karena terdapat tahapan dalam perubahan wujud benda. Dengan multimedia interaktif ini dapat mengemas materi dengan teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga materi perubahan wujud benda dapat divisualisasikan yang mana hal ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dapat merangsang peserta didik untuk aktif, kreatif, berpikir kritis, dan tentunya terlibat secara langsung untuk menemukan solusi pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ridwan, dkk. (2023) yang memaparkan hasil bahwa dari penilaian yang diberikan *pretest* dan *posttest* penerapan multimedia interaktif dikatakan efektif dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa minimal 75%, siswa mengikuti pembelajaran dan mampu mencapai hasil sesuai target KKM yaitu 75. Nilai ketuntasan dari *pretest* mendapatkan skor rata-rata 76,56 dengan persentase 7,6% sedangkan nilai ketuntasan *posttest* mendapatkan skor rata-rata 79,07 dengan persentase 7,9%.

Terdapat pula hasil penelitian yang telah dilakukan Nurmala, dkk. (2021) terkait multimedia interaktif pada pembelajaran IPA, yang memaparkan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana *pretest* pada kelas kontrol memperoleh hasil 13,8 dan *posttest* pada kelas kontrol memperoleh hasil 20,7. Sedangkan *pretest* pada kelas eksperimen memperoleh hasil 18,4 dan *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh hasil 31,7. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata lebih besar diperoleh oleh kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dengan penggunaan media interaktif pada materi IPA. Sehingga, multimedia interaktif pada pelajaran IPA bagi peserta didik SDIT Khoiru Ummah mempunyai efek yang positif terhadap hasil belajar. Kemudian, pada hasil validasi oleh ahli dalam materi sebesar 79,8% dengan kategori valid, aspek media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek bahasa sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran IPA layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Suhailah, dkk. (2021) hasil penelitian ini dengan hasil uji validasi desain sebesar 85,28% dengan kriteria sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ini menunjukkan nilai sebesar 83,1% dengan kategori sangat positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sudah terstandar untuk pembelajaran pada materi sel dan dapat menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, untuk pembelajaran berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dapat merangsang peserta didik untuk aktif, kreatif, berpikir kritis, dan

tentunya terlibat secara langsung untuk menemukan solusi pemecahan masalah, sehingga dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini, didukung berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aldila & Mukhaiyar, (2020) terkait efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL), yang diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* senilai 62,59 dan nilai rata-rata *posttest* senilai 82,76, yang mana hasilnya dalam kategori besar. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Sulastry, dkk. (2023) yang mana dalam penelitiannya menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata *pretest* yaitu 29,27 dan nilai rata-rata *posttes* yaitu 84,05 dengan selisih nilai 54,81. Kemudian, untuk presentase ketuntasan peserta didik saat *pretest* yaitu 0% dan meningkat menjadi 91,43% saat *posttes*. Hal ini menunjukkan bahwa, model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Walaupun penelitian pengembangan multimedia interaktif sudah banyak dilakukan, akan tetapi keunggulan yang akan membedakan multimedia interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah hasil publikasi dari pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) yang berupa link yang dapat dijalankan melalui *smartphone*, *laptop*, *tablet*, dan *cromebook*, dengan bantuan jaringan internet, serta dapat diakses berulang sehingga lebih praktis. Selain itu, multimedia interaktif yang dikembangkan berbasis model pembelajaran, yaitu berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dengan mengangkat permasalahan terkait perubahan wujud benda, sehingga langkah-

langkah yang terdapat pada multimedia interaktif dikemas sesuai dengan sintak model *Problem Based Learning* (PBL).

Penelitian pengembangan ini akan berfokus pada materi IPA dalam muatan pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka yang dipelajari di kelas IV Sekolah Dasar, tepatnya pada Bab 2: Wujud Zat dan Perubahannya, Topik C: Bagaimana Wujud Benda Berubah, pada topik materi Perubahan Wujud Benda. Multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dibuat melalui Aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menghadirkan pengalaman kepada peserta didik melalui unsur visual maupun audio (Utami & Wahyudi, 2021). Aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan pembuatan konten berupa kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video (Cahyani & Suniasih, 2022). Dengan demikian, aplikasi *Articulate Storyline 3* cocok digunakan untuk merancang multimedia interaktif. Melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di SD Negeri 5 Kampung Baru didapatkan fakta bahwa sekolah tersebut belum mempunyai media pembelajaran berupa multimedia interaktif, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran khususnya materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Oleh karena itu, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* pada Materi Perubahan Wujud Benda”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Media yang digunakan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik.
- 2) Dalam kegiatan pembelajaran, media yang digunakan masih sebatas menggunakan buku paket dan google, serta video pembelajaran dari platform *youtube*.
- 3) Partisipasi peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar masih kurang maksimal.
- 4) Peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran IPAS khususnya pada muatan IPA karena dianggap membosankan.
- 5) Penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum optimal digunakan dalam proses pembelajaran.
- 6) Pada proses pembelajaran belum menyajikan permasalahan.
- 7) Belum dikembangkannya media lain yang lebih inovatif dan menarik, serta media lain yang berbasis digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti multimedia interaktif.
- 8) Belum adanya multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) mengenai materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 5 Kampung Baru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ditemui sangatlah beragam, sehingga diperlukan pembatasan masalah agar

pengkajian masalah mencakup masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Batasan masalah penelitian ini, terletak pada poin 8 identifikasi masalah. Sehingga, ditemukan batasan masalah pada penelitian ini yang memfokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 5 Kampung Baru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan empat rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD?
- 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD?
- 4) Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 5 Kampung Baru?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan rancang bangun multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 5 Kampung Baru.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan, didapatkan manfaat baik secara teoretis dan praktis dari pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Adanya penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* pada

materi perubahan wujud benda kelas IV SD, diharapkan dapat digunakan sebagai sumber media belajar yang inovatif dan menarik guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran multimedia interaktif.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini, dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan mampu membantu proses belajar peserta didik untuk lebih mudah memahami pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda. Sehingga, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikemas menarik dengan adanya gambar, animasi, video, teks, dan audio.

b. Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Disamping itu, dengan adanya multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dijadikan referensi untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA SD di kelas IV.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala

sekolah untuk menyusun strategi perbaikan proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi Penelitian Lain

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terkhusus pada materi IPA mengenai perubahan wujud benda. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Hasil akhir produk ini berupa *link*, sehingga dapat mempermudah siswa dan guru, yang mana tidak perlu menginstal aplikasi melainkan hanya dengan mengakses *link*.
- 2) Multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan dapat diakses melalui PC/laptop, *smartphone*, tablet, ataupun *cromebook* dengan bantuan jaringan internet.
- 3) Multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Pemilihan

aplikasi *Articulate Storyline 3* dikarenakan cukup mudah digunakan oleh penggunanya yang mana para pengguna dapat menyisipkan gambar, animasi, video, audio, dan teks sehingga dapat menghasilkan multimedia interaktif yang inovatif dan menarik.

4) Spesifikasi tampilan produk multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu.

a. Tampilan Pembuka

Pada tampilan pembuka, menampilkan identitas pengguna/peserta didik yang berisikan nama dan nomor absen, serta tombol simpan.

b. Tampilan Awal

Pada tampilan awal, menampilkan judul konten materi dan tombol-tombol awal. Adapun tombol awal tersebut terdiri dari tombol petunjuk, tombol informasi, dan tombol mulai.

c. Tampilan Inti

Pada tampilan inti, menampilkan tombol-tombol inti yakni terdiri dari tombol *problem*, tombol materi pembelajaran, dan tombol evaluasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) penting dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 5 Kampung Baru, dalam pelaksanaan pembelajaran sudah diterapkan media dan model pembelajaran, akan tetapi dalam penerapannya belum berjalan secara optimal. Media pembelajaran yang kerap digunakan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, media yang lebih sering digunakan adalah buku paket, video

pembelajaran dari platform *youtube*, dan pencarian materi pada *google*. Dikarenakan penyampaian materi dengan media tersebut yang terlalu kompleks dan padat, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini didukung dengan hasil kuesioner/angket minat belajar IPA kepada peserta didik kelas IV SD negeri 5 Kampung Baru yaitu, sebanyak 60% peserta didik menyatakan kurang tertarik dengan materi IPA, sebanyak 75% peserta didik menyatakan pembelajaran IPA membosankan, sebanyak 60% peserta didik menyatakan sulit mengerti dengan pembelajaran IPA, dan sebanyak 65% peserta didik menyatakan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA. Fenomena ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa peserta didik masih banyak mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi IPA, dikarenakan siswa masih bingung dengan apa yang dijelaskan dan bahasa yang digunakan dalam buku masih sulit dipahami peserta didik (Arnun, 2023).

Dengan berbagai permasalahan tersebut, pengembangan suatu media sangat penting dilakukan, salah satunya dengan dikembangkannya multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Media ini penting dikembangkan karena bersifat interaktif dan mampu melibatkan peserta didik secara langsung dengan media ini yaitu dengan peserta didik mengoperasikan media tersebut secara mandiri. Selain itu, multimedia interaktif yang berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dapat merangsang peserta didik untuk aktif, kreatif, berpikir kritis, dan tentunya terlibat secara langsung untuk menemukan solusi pemecahan masalah. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang cukup mudah digunakan dan

memiliki fitur yang bervariasi sehingga mampu menciptakan media yang inovatif dan menarik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ini didasarkan pada asumsi berikut.

- 1) SD Negeri 5 Kampung Baru memiliki sarana yang mendukung proses pembelajaran digital, seperti tersedianya *cromebook* dan jaringan internet.
- 2) Guru dan peserta didik kelas IV sudah mampu mengoperasikan laptop, *cromebook*, dan *smartphone*.
- 3) Peserta didik kelas IV sudah menguasai keterampilan membaca dan menulis.
- 4) Siswa kelas IV memiliki rasa ketertarikan dengan media digital.

Sementara itu, keterbatasan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dibuat berdasarkan karakteristik guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Kampung Baru, sehingga penelitian pengembangan ini sebatas didedikasikan pada guru dan peserta didik di SD tersebut ataupun dapat didedikasikan kepada guru serta peserta didik kelas IV dilokasi lain yang memiliki karakteristik yang sama.
- 2) Multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ini, hanya sebatas pada materi IPA pada muatan pelajaran IPAS yang hanya memuat topik materi perubahan wujud benda saja.
- 3) Multimedia interaktif ini dibatasi dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL).

1.10 Definisi Istilah

Untuk memudahkan pemahaman dan menghindari kesalahpahaman kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan definisi terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian Pengembangan adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu (Anjarsari dkk., 2020)
- 2) Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media teks, gambar, video, suara, dan animasi yang dioperasikan melalui komputer maupun *smartphone* (Amalia, 2021).
- 3) Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, dan pengaturan diri dengan berpusat pada masalah autentik sebagai fokus pembelajaran (Nurrohma & Adistana, 2021)
- 4) *Articulate Storyline 3* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan konten berupa kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan video (Cahyani & Suniasih, 2022)
- 5) Pembelajaran IPA adalah ilmu yang memiliki karakteristik khusus dengan mempelajari fenomena alam yang faktual dan hubungan sebab akibat (Wahyuningsih dkk., 2022).
- 6) Model ADDIE adalah model pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi) (Ridwan dkk., 2023).