

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab I ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pengalaman belajar sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu. Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mencapai keberhasilan dalam lembaga pendidikan dan menjamin agar peserta didik mempunyai kemampuan yang baik serta memiliki kesadaran sepenuhnya akan hubungan sosial dan permasalahannya (Pristiwanti, dkk, 2022). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 menyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pada Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 dinyatakan bahwa “tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk memenuhi tujuan tersebut, diperlukan suatu langkah nyata berupa kebijakan yang biasanya ditentukan oleh pemerintah sebagai pemegang kekuasaan. Berganti tahun, berganti pula kebijakan kurikulum pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, peranan guru dalam menyusun proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh keyakinan serta pengetahuan terhadap kualitas pemahaman dan persepsi siswa pada materi pembelajaran (Munawir, dkk, 2021). Mengacu pada Peraturan Pemerintah (PP) No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, telah ditetapkan bahwa terdapat delapan standar yang seharusnya diberlakukan pada setiap satuan pendidikan yaitu: 1) Standar Kompetensi Lulusan, 2) Standar Isi, 3) Standar Proses, 4) Standar Penilaian Pendidikan, 5) Standar Tenaga Kependidikan, 6) Standar Sarana dan Prasarana, 7) Standar Pengelolaan, dan 8) Standar Pembiayaan. Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 menekankan pentingnya standar kompetensi lulusan yang mencakup dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, standar isi yang memadai untuk memastikan bahwa peserta didik memperoleh materi pendidikan yang relevan dan berkualitas, standar proses yang menekankan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, serta standar penilaian yang objektif dan berkesinambungan untuk pencapaian kompetensi siswa.

Pada penerapan kurikulum merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik untuk dapat mengimplementasikan pemahaman ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. IPAS merupakan mata pelajaran yang

dikombinasikan antara IPA dan IPS yang mengkaji tentang makhluk hidup serta benda mati di alam semesta beserta interaksinya. Tidak hanya itu, pada mata pembelajaran IPAS mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Suhelayanti, dkk, 2023). Pada kurikulum merdeka, terdapat hasil yang diukur yaitu kompetensi pengetahuan pada siswa. Menurut Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan Kemendikbudristek (2022), siswa dapat mencapai nilai ketuntasan paling tinggi dengan rentangan 86-100. Menurut Standar Penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, siswa dapat mencapai tingkat penguasaan paling tinggi dengan rentangan 85-100 (Standar Penilaian, 2018). Secara nasional, hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik dengan rentangan 90-100 sesuai dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (Agung, dkk, 2022).

Dalam sistem pendidikan, guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan mutu pendidikan (Efendi & Sholeh, 2023). Guru harus mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Teknologi memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang ingin dipelajari, karena materi yang disajikan dikemas dengan menarik dan interaktif sehingga dapat menarik perhatian, minat, dan menambah semangat belajar siswa (Oktafiani, dkk, 2020). Dengan penyampaian materi yang dikemas lebih menarik dan efisien, diharapkan guru dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa kelas IV di SD Negeri 5 Keramas dengan mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100, dan dapat disimpulkan siswa sudah

mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbudristek, 2022).

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 4 April 2024 dengan wali kelas IV di SD Negeri 5 Keramas yaitu Bapak I Wayan Hendra Pariana, S.Pd, diperoleh informasi bahwa: (1) metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Namun, penerapan metode tersebut belum bisa dikatakan sukses karena masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus pada kegiatan pembelajaran, (2) kegiatan pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran masih berupa bahan ajar cetak dan sesekali menggunakan teknologi pada saat penayangan video pembelajaran yang diambil dari *Youtube*, (3) selama kegiatan tanya jawab berlangsung hanya beberapa siswa yang berpartisipasi aktif mengemukakan pendapatnya di dalam kelas, sedangkan siswa lainnya hanya terdiam dan tidak bisa menjawab atau memberikan solusi terkait permasalahan yang diberikan, (4) terdapat beberapa siswa yang kurang terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, (5) guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 5 April 2024 dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pada saat guru memasuki ruangan kelas, terdapat beberapa siswa kurang tertib. Pada awal kegiatan, guru memberikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru memberikan pendalaman materi pada mata pelajaran IPAS yang sudah dipelajari sebelumnya yaitu tentang sendi. Guru melakukan tanya jawab untuk memastikan apakah siswa masih ingat dengan materi yang sudah dipelajari.

Pada kegiatan tanya jawab, hanya terdapat beberapa siswa yang aktif dan berani mengemukakan pendapatnya, sedangkan siswa yang lain hanya terdiam bahkan terdapat siswa yang kurang memperhatikan proses diskusi tersebut. Kemudian, guru memberikan penjelasan materi selanjutnya yaitu Perjuangan Bangsa Indonesia. Guru memberikan penjelasan materi menggunakan metode ceramah. Pada saat guru menjelaskan materi, terlihat siswa yang duduk di depan fokus memperhatikan dan memberikan jawaban. Ketika guru memberikan pertanyaan, siswa yang duduk di belakang terlihat kurang memperhatikan. Setelah memberikan penjelasan materi, guru meminta siswa untuk membaca materi yang ada di buku selama lima menit. Setelah selesai membaca, siswa diarahkan untuk menjawab soal yang ada di buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Kegiatan pembelajaran yang hanya dilakukan dengan membaca, mendengarkan guru menyampaikan materi, dan menjawab soal tentu terlihat monoton. Hal tersebut terjadi dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung, sehingga membuat siswa kurang termotivasi dan cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi seorang guru dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan generasi yang berkualitas dalam meningkatkan mutu pendidikan. Ditemukannya permasalahan tersebut tentu berdampak terhadap kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS Bab 1 khususnya pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi berada pada rata-rata 58,63 yang dapat dinyatakan belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan (Kemendikbudristek, 2022). Dari 19 jumlah siswa, hanya 1 (satu) siswa yang berhasil memperoleh nilai dengan

predikat baik, 6 (enam) orang siswa memperoleh nilai dengan predikat cukup, 11 (sebelas) orang siswa memperoleh nilai dengan predikat kurang, dan 1 (satu) siswa memperoleh nilai dengan predikat sangat kurang.

Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, terjadi kesenjangan antara harapan peneliti yaitu dapat mengoptimalkan pembelajaran siswa yang berlangsung di sekolah dengan mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100 dengan kenyataan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran IPAS Bab 1 materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi berada pada rata-rata 58,63 yang dapat dinyatakan belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, terjadi selisih sebesar 27,32 dari standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. Kesenjangan tersebut disebabkan karena siswa kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran belum pernah dilakukan sebagai alat bantu pembelajaran IPAS khususnya pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi.

Faktor penyebab terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Amanda dan Darwis (2023) faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor minat yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, apabila pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, (2) faktor bakat yang memungkinkan siswa untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, (3) faktor konsentrasi yang memusatkan pikiran atau perhatian agar mampu memahami materi dengan mengesampingkan hal-hal yang mengganggu

proses pembelajaran. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor sekolah yang menjadi penyebab terhadap rendahnya hasil belajar siswa yaitu guru, apabila guru tidak menggunakan metode mengajar, kurikulum, media, serta model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut Astiti, dkk (2021) hasil belajar juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena memiliki hubungan dengan gaya belajar. Oleh karena itu, rekomendasi ditujukan kepada siswa agar lebih meningkatkan kesadarannya terkait gaya belajar yang dimilikinya. Menurut Short dan Greer mendefinisikan bahwa budaya sekolah merupakan keyakinan, kebijakan, norma, dan kebiasaan dalam sekolah yang dapat dibentuk, diperkuat, dan dipelihara melalui pimpinan dan guru-guru di sekolah. Apabila budaya sekolah tidak menekankan pentingnya pendidikan dan pembelajaran, siswa mungkin merasa tidak termotivasi untuk belajar (Yandi, dkk, 2023). Faktor penyebab dari rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 5 Keramas yaitu kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi, dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk menarik perhatian, menumbuhkan minat siswa dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan untuk mengirimkan pesan dalam bentuk materi atau isi pembelajaran kepada siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan siswa untuk memahami materi atau topik

yang disajikan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran akan berjalan lebih menarik sehingga waktu yang dibutuhkan lebih efisien dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Nata dan Putra, 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu segala jenis gaya belajar siswa untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menarik adalah multimedia interaktif.

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, audio, video, gambar, animasi, dan grafik yang dipadukan menjadi satu agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan kesatuan dari beberapa unsur media seperti teks, audio, video, gambar, animasi, dan grafik bersifat interaktif yang dapat menciptakan suatu pengalaman belajar siswa (Nata dan Putra, 2021). Penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif dan inovasi pada pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. (Koli, dkk, 2024). Peningkatan terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu cara agar pembelajaran dapat berpusat pada siswa (Olvah, 2022).

Pengembangan multimedia interaktif yang akan dikembangkan berbasis *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, bahkan juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Hikmawati, dkk, 2023). Menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran, dapat merangsang siswa untuk mengembangkan keterampilan

belajar dan bekerja sama secara kolaboratif dalam menemukan solusi untuk masalah di dunia nyata (Aprina, dkk, 2024). Model pembelajaran *problem based learning* secara signifikan dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar kognitif IPAS. Peserta didik menjadi aktif untuk berpikir kritis ketika pembelajaran berlangsung dan bertanggung jawab atas tugas yang diperolehnya (Afandi, dkk, 2024). Oleh karena itu, dipilihnya *problem based learning* sebagai model pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif dalam memecahkan masalah. Selain itu, model pembelajaran *problem based learning*, dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan kesempatan untuk bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sekarwangi, dkk (2021) dan Husna, dkk (2022) menyatakan bahwa multimedia interaktif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *problem based learning* valid, praktis, dan efektif diterapkan pada muatan IPA (Rahayu dan Agustiana, 2023). Multimedia interaktif berada pada kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Ainullah, dkk, 2023). Multimedia interaktif dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Hasri, dkk, 2023). Selain itu, penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS (Afandi, dkk, 2024). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif yang dipadukan dengan model *problem based learning* akan

menjadikan pembelajaran lebih efektif dan praktis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu diatas, maka pembaharuan yang akan dirancang pada penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dengan kreatif dan juga dilengkapi dengan berbagai macam menu, materi berupa teks dan video, latihan, serta evaluasi yang akan dikemas dengan rapi dan praktis. Dengan demikian, peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi untuk Kelas IV SDN 5 Keramas Tahun Ajaran 2024/2025”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang memperoleh rata-rata 58,63 dengan predikat kurang.
- 2) Guru masih menggunakan bahan ajar cetak seperti buku pelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam proses pembelajaran.
- 3) Rendahnya literasi siswa dalam membaca materi pembelajaran.
- 4) Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 5) Belum adanya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada identifikasi masalah yaitu belum adanya media pembelajaran interaktif berupa multimedia interaktif pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi, rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, dan pada saat kegiatan pembelajaran, guru cenderung menggunakan bahan ajar cetak dan sesekali menggunakan teknologi pada saat penayangan video yang diambil dari Youtube. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan pada “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi untuk Siswa Kelas IV SDN 5 Keramas”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk kelas IV SDN 5 Keramas tahun ajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk kelas IV SDN 5 Keramas tahun ajaran 2024/2025?

- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk kelas IV SDN 5 Keramas tahun ajaran 2024/2025?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk kelas IV SDN 5 Keramas tahun ajaran 2024/2025.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk kelas IV SDN 5 Keramas tahun ajaran 2024/2025.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk kelas IV SDN 5 Keramas tahun ajaran 2024/2025.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* ini adalah sebagai berikut.

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang ilmu-ilmu pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan aktivitas pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai

bahan kajian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dalam aktivitas pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya.

#### a. Bagi siswa

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* ini dapat meningkatkan semangat, dan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### b. Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* memiliki tujuan agar guru lebih termotivasi dan bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran secara kreatif. Selain itu, tujuan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya kreatif dan selektif menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

#### d. Bagi Pengembang Lain

Bagi pengembang lain, pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* ini dapat dijadikan sebagai referensi yang nantinya bisa diterapkan dalam menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata dan untuk kepentingan belajar secara lebih dalam lagi.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi untuk Kelas IV SDN 5 Keramas Tahun Ajaran 2024/2025” adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah multimedia interaktif berupa aplikasi yang dapat diakses melalui handphone, laptop/chromebook.
- 2) Ciri khas dari multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu adanya integrasi model *problem based learning*. Hal tersebut dapat dilihat pada menu belajar. Pada menu belajar menyajikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- 3) Multimedia interaktif ini, menampilkan materi pembelajaran berupa teks dan video.
- 4) Tampilan multimedia interaktif dirancang dengan komposisi warna, gambar, dan animasi dan disesuaikan dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- 5) Ratio pada media ini memiliki ukuran panjang dan lebar 960 x 540 *pixels*.

- 6) Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki sifat interaktif. Dengan menggunakan media ini, pengguna dapat berpartisipasi aktif dengan memilih, mengklik, menjawab pertanyaan, dan mengeksplorasi konten yang disajikan.
- 7) Spesifikasi tampilan produk
  - a) Tampilan Awal. Pada tampilan awal bagian produk menampilkan cover awalan dari multimedia interaktif.
  - b) Tampilan Menu. Pada tampilan menu, menampilkan beberapa menu petunjuk penggunaan, kompetensi, aktivitas, materi, evaluasi, dan tentang media.
  - c) Tampilan Akhir. Pada tampilan akhir menampilkan ucapan terima kasih.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Di zaman modern saat ini, pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sesuai dengan situasi dan kondisi, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dengan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan untuk mengirimkan pesan dalam bentuk materi atau isi pembelajaran kepada siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan siswa untuk memahami materi atau topik yang disajikan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran akan berjalan lebih menarik sehingga waktu yang dibutuhkan lebih efisien dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Nata dan Putra, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti multimedia interaktif. Namun, di SD Negeri 5 Keramas, guru belum pernah menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton dan

bersifat konvensional karena tidak adanya media pembelajaran interaktif sehingga tidak memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi menjadi hal yang penting bagi guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut bertujuan agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dengan menyajikan materi pelajaran dengan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Multimedia interaktif berbasis *problem based learning* memiliki perbedaan dengan multimedia interaktif lainnya, seperti: (1) multimedia interaktif ini berfokus pada pemecahan masalah. Siswa didorong untuk menganalisis, berpikir kritis, dan menemukan solusi sehingga pembelajaran tidak hanya pasif tetapi aktif, (2) multimedia interaktif berbasis PBL memberikan peran aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan menyajikan pertanyaan atau quiz yang harus diselesaikan setelah membaca materi di setiap topik, (3) multimedia interaktif berbasis PBL menggabungkan elemen multimedia seperti teks, video, gambar dan simulasi yang interaktif.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk siswa kelas IV SDN 5 Keramas tahun ajaran 2024/2025 ini memiliki asumsi sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif berbasis *problem based learning* ini dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- c. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai ketuntasan 86-100.

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat keterbatasan pengembangan dari multimedia interaktif berbasis *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif berbasis *problem based learning* dirancang berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 5 Keramas.
- b. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.
- c. Multimedia interaktif hanya dapat digunakan oleh guru pada saat siswa mendapatkan pelajaran IPAS khususnya pada materi Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.

### 1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan, serta efektivitas produk tersebut.
2. Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan untuk mengirimkan pesan dalam bentuk materi atau isi pembelajaran kepada siswa, yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi dan topik yang disajikan dalam proses pembelajaran.
3. Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran yang terkombinasi dari berbagai media yaitu teks, gambar, audio, video, animasi, dan lain sebagainya.
4. Mata pelajaran IPAS merupakan kombinasi dari ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup serta benda mati di alam semesta beserta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
5. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada suatu permasalahan dengan membutuhkan penyelidikan dan penyelesaian nyata.