

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan, karena dengan Pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan sehingga dapat mengubah pola berpikir. Pendidikan adalah suatu proses yang terus-menerus dan tidak pernah berhenti, sehingga dapat menciptakan kualitas yang berkelanjutan yang bertujuan untuk menciptakan individu yang sesuai dengan citra manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila (Sujana dalam Amina, Huda & Hatip, 2023). Pembelajaran pada abad 21 menekankan siswa untuk lebih mengintegrasikan pada kemampuan menggunakan teknologi, meningkatkan budaya literasi, kecakapan pengetahuan, serta keterampilan dan sikap. Untuk mewujudkan pembelajaran yang baik maka orang-orang yang terlibat dalam sektor pendidikan diharapkan mampu mencapai kelima faktor tersebut. Maka dibutuhkan Kerjasama yang baik antara sistem Pendidikan, SDM, sarana dan prasarana sekolah. Saat ini perkembangan di jaman sekarang sudah disempurnakan dengan kurikulum Merdeka belajar. Kurikulum Merdeka Belajar sendiri merupakan kurikulum baru yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset,

dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Hal tersebut sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Saleh (2020) bahwa Merdeka Belajar merupakan program untuk menggali potensi para pendidik dan peserta didik dalam berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Oleh karena itu pada kurikulum merdeka ini sudah terdapat penggabungan mata pelajaran yang dulunya IPA dan IPS menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Karena berbagai metode dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan pada anak, baik melalui lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial atau IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji semua makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa pemahaman siswa pada usia sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk melihat segala sesuatu secara menyeluruh dan terpadu. Oleh karena itu, dengan menggabungkan mata Pelajaran IPA dan IPS, diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara keseluruhan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting yang akan menunjang keberhasilan proses belajar. Sejalan dengan peran Pendidikan IPAS, Sihombing (2022) mengemukakan bahwa profil pelajar Pancasila yang merupakan bagian dari kurikulum merdeka terdiri dari enam dominan salah satunya adalah bernalar kritis atau berpikir kritis. Munculnya berpikir kritis sebagai profil diharapkan akan terjadi dalam kehidupan para siswa dalam proses pembelajaran supaya benar-benar siswa mampu menghasilkan proses

pembelajaran yang aktif dan bermakna, sehingga tujuan Pendidikan dapat tercapai. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran belum mencapai tingkat optimal.

Dalam proses pembelajaran, untuk mengevaluasi keberhasilan siswa dalam memahami materi, diperlukan penilaian atau pengukuran hasil belajar yang didasarkan pada kriteria yang telah ditentukan. Pedoman nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP adalah suatu metode penilaian yang menunjukkan batas kemampuan siswa dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam mata pelajaran IPAS, tentunya siswa diharapkan memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang optimal dengan mencapai nilai ketuntasan minimal 86% dengan predikat baik (Kemendikbudristek BSKAP,2022:35). Mengacu pada pedoman ini, diharapkan siswa dapat tingkat penguasaan yang baik akan tercapai apabila siswa antusias dan merasa nyaman selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
(Sumber: Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Untuk mencapai hasil belajar muatan IPAS dengan predikat baik, maka harus diperlukan keterampilan guru dalam mengelola kelas, memilih model pembelajaran yang tepat dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar nanti siswa tersebut mendapatkan keberhasilan proses belajar. Pada pembelajaran era sekarang sudah dituntut untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dan dipadukan dengan teknologi karena perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat sehingga dunia Pendidikan harus memperbarui cara menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut untuk menyiapkan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan menarik bagi siswa. Seorang guru juga harus memilih model yang mana saja sesuai dengan pembelajaran dikelas. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena model dan media pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan kemampuan berpikir kritis siswa (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Maka model yang dapat digunakan oleh guru saat melaksanakan suatu pembelajaran dikelas contohnya model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Handayani A, 2021). Alasan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dikarenakan agar siswa mudah memecahkan masalah terutama kemampuan dalam berpikir kritis sehingga siswa tersebut memiliki semangat belajar yang tinggi pada kegiatan pembelajaran dikelas. Saat ini masih banyak media yang bisa dimodifikasi menjadi lebih menarik dan inovatif agar siswa tidak meraskan bosan, dengan demikian motivasi belajar pada siswa juga menjadi lebih baik dalam memulai suatu pembelajaran.

Ditemukannya adanya kemunculan permasalahan yang ada hubungannya atau terkait pembelajaran IPAS yang terjadi atau dialami oleh salah satu SD di daerah kec. Denpasar Selatan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 03 April 2024 pukul 12.30 WITA di SD Negeri 12 Sesetan dengan bapak Putu Setyawan Adiwiguna, S.Pd selaku guru wali kelas V terdapat terkendala dalam proses pembelajaran. terkendala yang pertama yakni siswa kurang dapat berpikir kritis secara pemahaman konsep dan motivasi belajar terutama dalam minat membaca yang terbilang cukup kurang, sehingga siswa merasa cepat bosan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung lemah. Terkendala kedua pada media juga masih sedikit yang diterapkan dan hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku siswa oleh karena itu siswa cepat bosan dan tidak fokus saat proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS materi “Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia”. Berdasarkan kendala diatas dapat disimpulkan mengenai hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS yang beranggotakan 23 orang dengan nilai rata-rata 71 pada katagori cukup. Berdasarkan PAP, mayoritas siswa belum memenuhi kriteria yang diharapkan, yaitu hasil belajar harus mencapai 86% dalam penguasaan kompetensi pengetahuan. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian guru terhadap penerapan Kurikulum Merdeka. Cakupan materi IPAS yang luas, kompleks, dan memerlukan banyak hafalan menyebabkan kesulitan belajar pada siswa, sehingga pemahaman mereka menjadi terhambat.

Berdasarkan kesenjangan dan permasalahan yang didapatkan di SD negeri 12 Sesetan, siswa tersebut sangat mudah merasakan kebosanan dalam melakukan proses pembelajar yang dimana akan berakibatkan motivasi belajar dan cara

berpikir kritis pada siswa berkurang, maka perlu adanya perkembangan media yang menarik dan inovatif supaya minat dan motivasi belajar siswa jauh lebih meningkat. Untuk memperoleh hal tersebut maka perlu model pembelajaran *Problem Based Learning*, yang dimana model ini siswa dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (Ariyani & Kristin, 2021). Oleh karena itu, Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut tentu akan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya ialah buku digital atau *Electronic Book* (Febrianti 2021). Media *e-book* ini merupakan buku elektronik yang berisi berbagai multimedia berupa teks, gambar, video, audio maupun multimedia yang lain, pada media ini bisa dibuka dengan laptop, komputer dan juga handphone sehingga memungkinkan adanya interaktif didalamnya (Handayani 2020). Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat dikombinasikan dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam implementasinya khususnya seperti media *E-Book* Interaktif tersebut (Indriani & Gularso 2022). Dari permasalahan yang didapatkan di SD Negeri 12 Sesetan di kelas V maka adanya pengembangan media *E-book* interaktif *Problem Based Learning* bisa membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, membangun rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran dan memecahkan permasalahan yang ada di dunia nyata, juga dapat meningkatkan hasil berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa terutama dalam minat membaca dari siswa. Terlebih lagi pada materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang pada pembelajarannya memerlukan penjelasan yang jelas agar siswa bisa

memahami materi lebih mudah, karena materi termasuk perjalanan perjuangan bangsa Indonesia dan juga aspek -aspek peninggalan Sejarah.

Faktor penyebab yang diduga terjadi karena siswa masih ada beberapa yang kurang berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu masalah pada pemahaman konsep dan juga motivasi belajar dalam membaca sehingga siswa cepat bosan. Guru juga hanya memiliki waktu yang terbatas untuk penjelasan materi maupun menyediakan media pembelajaran yang bervariasi atau menarik sehingga guru hanya memberikan media pembelajaran lewat video yang ada di *youtube* dan penjelasan materi lewat power point. Maka dari itu guru seharusnya memiliki kemampuan dalam mengembangkan media yang bervariasi dan menarik sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang dapat dikemas melalui media pembelajaran *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* yang dimana bentuk dari interaktif pada media *E-Book* tersebut terdapat komponen tesk, gambar animasi, vidio terkait materi dan kuis. Dari pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran media dan model yang sesuai dengan kurikulum saat ini dan juga dapat membantu siswa untuk dapat berpikir secara kritis dalam pembelajaran. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* Materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 12 Sestetan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kurangnya pengembangan media pembelajaran dan pada saat pembelajaran berlangsung masih monoton hanya menggunakan metode ceramah sehingga minat belajar dan cara berpikir kritis dari siswa berkurang.
- 2) Kurangnya penggunaan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik.
- 3) Kurangnya bervariasi dalam pendekatan pembelajaran IPAS sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik.
- 4) Sulitnya materi pada pembelajaran IPAS menjadikan siswa kurang mampu untuk memahaminya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perlu adanya pengembangan media *E-Book Interaktif Problem Based Learning* materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia Muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 12 Sasetan. Berdasarkan hal tersebut, Kegiatan mengembangkan media *e-book* interaktif bertujuan agar dapat diaplikasikan pada proses belajar dan sebagai sarana pada proses kegiatan belajar inovatif yang dapat membantu siswa saat mengikuti kegiatan belajar IPAS terutama pada materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia di kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia Muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 12 Sestetan?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia Muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 12 Sestetan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia Muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 12 Sestetan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia Muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 12 Sestetan.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia Muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 12 Sestetan.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia Muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 12 Sestetan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media *E-Book Interaktif Problem Based Learning* materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini sangat diharapkan mampu memberikan kontribusi dan inovasi baru di dalam perkembangan teknologi khususnya dibidang ilmu pendidikan. Selain itu dengan adanya *E-Book Interaktif Problem Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dalam memahami materi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembangan lainnya.

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi Sejarah perjuangan bangsa Indonesia mata pelajaran IPAS dengan bantuan media *E-Book Interaktif Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan minat dan focus belajar pada siswa agar nantinya dapat mengembangkan pemikiran yang logi dan kritis serta siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri agar lebih bermakna dan diingat dalam waktu yang lama dan membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam membuat ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif. Dengan begitu diharapkan guru mampu mengembangkan dan menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan edukatif serta dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat hasil pengembangan E-book interaktif ini bagi kepala sekolah Bagi kepala sekolah, yaitu untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengambil kebijakan kepada guru di sekolah, sehingga tenaga pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa guna meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi Peneliti Lain

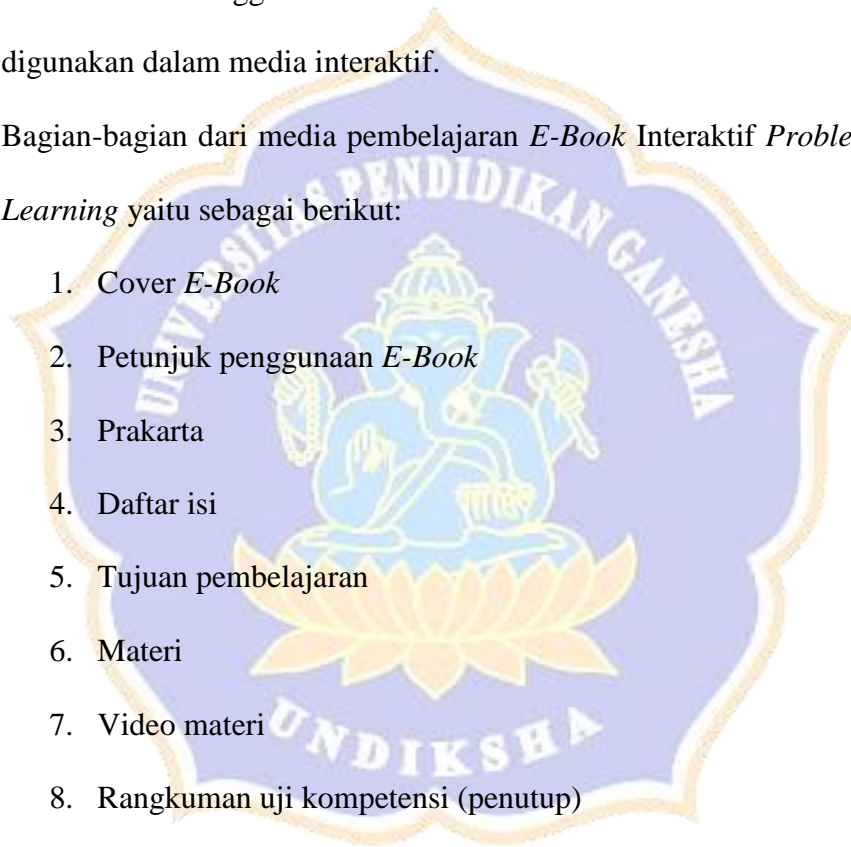
Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Book* interaktif, menambah pengetahuan, pengalaman dan arahan bagi peneliti serta dapat dijadikan masukan maupun saran dalam penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan *E-Book* interaktif *Problem Based Learning* mata Pelajaran IPAS dengan muatan materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produk pengembangan media *E-Book* Interaktif ini yaitu:

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 12 Sasetan
- 2) Media pembelajaran *E-Book* interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat juga digunakan secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran daring melalui *handphone* atau laptop.
- 3) Media pembelajaran *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* ini bermuatan materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia pada muatan mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Materi pada media pembelajaran *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* ini berlandaskan bahan ajar buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait pada muatan materi pada *E-Book* yang dikembangkan.
- 5) Media pembelajaran *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *E-Book* ini.

- 6) Media pembelajaran *E-Book Interaktif Problem Based Learning* ini memadukan unsur kata, gambar, video dan mengaitkan contoh dalam kehidupan nyata kedalam *E-Book* interaktif.
- 7) Media pembelajaran *E-Book Interaktif Problem Based Learning* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *software* atau perangkat lunak berupa *Hyzine Flipbook* berbantuan *Canva.com* untuk mendesain halaman media interaktif dan menggunakan web *Wordwall.com* untuk mendesain kuis yang digunakan dalam media interaktif.
- 8) Bagian-bagian dari media pembelajaran *E-Book Interaktif Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut:
 1. Cover *E-Book*
 2. Petunjuk penggunaan *E-Book*
 3. Prakarta
 4. Daftar isi
 5. Tujuan pembelajaran
 6. Materi
 7. Video materi
 8. Rangkuman uji kompetensi (penutup)
 9. Kuis
 10. Profil pengembang *E-Book*



1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran *E-Book* Interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 12 Sesetan ini akan memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara maksimal dan dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dan inovatif berlatih dalam membuat media pembelajaran khususnya dengan memanfaatkan teknologi. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu siswa juga dapat lebih mudah memahami materi karena dalam media ini materi dikemas semenarik mungkin dengan sajian permasalahan-permasalahan konkret, gambar, serta video atau multimedia yang menarik terkait materi yang disampaikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media *E-Book* Interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *E-Book* interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 12 Sesetan dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran *E-Book* interaktif *Problem Based Learning* materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 12 Sesetan ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang Sejarah Perjuangan bangsa Indonesia di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian pengembangan media *E-Book* Interaktif ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut

- 1) Pengembangan media pembelajaran *E-Book* interaktif *Problem Based Learning* ini terbatas hanya memuat materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia pada mata pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas V SD Negeri 12 Sesetan sehingga media terbatas pada kondisi lapangan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan Batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah kegiatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk berupa media, desain maupun produk pembelajaran yang selanjutnya dilakukan uji kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
2. Media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* adalah salah satu buku yang berbentuk digital ataupun elektronik yang mana umumnya berisi suatu informasi ataupun panduan tertentu. Dimana media pembelajaran ini juga dapat disajikan dengan berbagai gambar dan video dan Kuis atau latihan soal pembelajaran. Buku elektronik ini bisa dibaca oleh setiap pengguna melalui perangkat elektronik, seperti laptop, komputer desktop, tablet, hingga smartphone.

3. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang terlibat langsung dengan siswa. Siswa tidak hanya melihat dan mendengar saja tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Siswa dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu komunikasi antara media dan siswa dapat berjalan dua arah.
4. Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
6. Materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia adalah istilah masa pergerakan nasional merujuk pada periode di mana perlawanan terhadap bangsa penjajah di Indonesia dilaksanakan dengan cara mendirikan organisasi-organisasi yang bersifat nasional. Berbagai perjuangan dilakukan rakyat Indonesia di berbagai daerah baik melalui jalur diplomasi maupun melalui perang kemerdekaan.