

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

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Hal ini, sesuai dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti, dkk 2022).

Pada era globalisasi saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Teknologi memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan informasi secara menarik dan efisien (Oktafiani, dkk, 2020). Pemanfaatan teknologi sebagai

media pembelajaran dinilai penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa khusus pada pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Pada penerapan kurikulum merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan mengarahkan peserta didik untuk mengaplikasikan pemahaman ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. IPAS merupakan mata pembelajaran yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS dengan 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.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV, salah satu materi yang diajarkan adalah Cerita Tentang Daerahku. Materi ini dirancang untuk memperkenalkan siswa pada kekayaan budaya dan sejarah peninggalan kerajaan dahulu. Melalui materi ini, peserta didik diharapkan dapat memahami nilai-nilai lokal dan menghargai keberagaman budaya. Namun, materi Cerita Tentang Daerahku memerlukan pemahaman konseptual dan keterkaitan yang mendalam antara fakta-fakta lokal dan konteks kehidupan sehari-hari. Materi ini sering kali hanya berisi penjelasan tentang fakta-fakta lokal yang bersifat deskriptif tanpa adanya cerita menarik yang dapat memancing imajinasi siswa. Selain itu, kurangnya variasi dalam penyajian informasi, seperti tidak adanya ilustrasi, peta,

atau gambar yang mendukung, membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Pada materi Cerita Tentang Daerahku, peserta didik kesulitan dalam menemukan kenampakan dan kekayaan alam yang ada di daerahnya sendiri, dan juga peserta didik kurang mampu untuk memanfaatkan kekayaan alam tersebut sehingga terkadang kekayaan alam yang ada di sekitar tempatnya tidak digunakan dengan baik (Rizqiyani, dkk, 2023). Hal ini menjadi tantangan tersendiri, terutama karena sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada bahan ajar cetak yang kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini sesuai dengan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 1 Kubu, yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, bahan ajar cetak, dan minim penggunaan media kreatif. Akibatnya, siswa kurang fokus, tidak aktif, dan cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mencakup gambar, teks, video, audio dan animasi berbasis teknologi yang menarik. Namun hingga saat ini, media pembelajaran yang komprehensif dan interaktif tersebut belum tersedia maupun disajikan dalam pembelajaran, sehingga siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sesuai dengan materi Cerita Tentang Daerahku.

Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan merangsang perhatian serta konsentrasi siswa (Ruswan, dkk, 2024). Selain itu, 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 1 Kubu 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 3 April 2024 dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Kubu yaitu Ibu Ni Nengah Tunjung Suryanti, S.Pd mendapatkan 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) 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 kegiatan pembelajaran, guru menjelaskan 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 sehingga membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih bersifat pasif dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah. Padahal, materi seperti Cerita Tentang Daerahku sangat cocok diterapkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), karena PBL mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi masalah nyata di sekitarnya, berpikir kritis, berdiskusi, dan bekerja sama mencari solusi. Dengan penerapan PBL, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilatih untuk memahami dan memaknai kekayaan budaya serta alam daerahnya secara mendalam dan kontekstual.

Ditemukannya permasalahan tersebut tentu berdampak terhadap kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan daftar nilai sumatif yang didapatkan dari wali kelas IV SD Negeri 1 Kubu yaitu ibu Ni Nengah Tunjung Suryanti, S.Pd hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Cerita Tentang Daerahku berada pada rata-rata 60,64 yang dapat dinyatakan belum mencapai ketuntasan. Dari 34 jumlah siswa, 5 (lima) orang siswa memperoleh nilai 80 keatas dengan predikat baik, 3 (tiga) orang siswa memperoleh nilai dengan predikat cukup, dan 26 (dua puluh enam) siswa memperoleh nilai dengan predikat kurang.

Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, terjadi kesenjangan antara harapan tuntutan ideal pembelajaran dalam pendidikan yaitu hasil belajar siswa mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100 dengan kenyataan bahwa rata-rata nilai

sumatif yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran IPAS Bab 1 Materi Cerita Tentang Daerahku berada pada rata-rata 60,64 yang masih tergolong rendah dengan predikat kurang. Berdasarkan hal tersebut, terjadi selisih sebesar 25,36. 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 Cerita Tentang Daerahku.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar seperti: 1) faktor kesehatan, faktor kesehatan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, 2) faktor minat, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, 3) faktor bakat, apabila bahan pelajaran yang dipelajari siswa tidak sesuai dengan bakatnya, maka siswa tidak akan tertarik untuk belajar, dan 4) faktor motivasi, motivasi memiliki hubungan yang sangat erat dengan tujuan yang akan dicapai. Selain itu, adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti: 1) faktor keluarga, seorang siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarganya sendiri, 2) faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah (Nabillah & Abadi, 2019). Kemudian faktor penyebab dari rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Kubu yaitu kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi, dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat ditawarkan yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang dari kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi secara terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Rahman, dkk, 2020). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dirasa tepat karena dengan menerapkan media pembelajaran ini dalam pembelajaran mampu menyajikan materi-materi belajar yang lebih jelas, sehingga siswa dapat menerima materi dengan lebih baik (Oktafiani, dkk 2020).

Pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran serta mampu membiasakan peserta didik untuk berpikir secara kritis (Rahmadana, dkk, 2023). Selain itu, model pembelajaran *PBL* secara signifikan dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar kognitif IPAS sehingga siswa 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 suatu permasalahan. Selain itu, penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan minat, motivasi siswa, dan memberikan kesempatan untuk bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahman, dkk (2020), menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Penelitian lain juga menyatakan bahwa multimedia interaktif dinyatakan memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam pembelajaran (Hadi, dkk, 2023). Media pembelajaran multimedia interaktif telah sesuai dan valid digunakan sebagai media pembelajaran (Nurholis, dkk, 2023). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran berperan sebagai solusi untuk menghadirkan serta mengilustrasikan isi materi dengan menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Prayitno, 2023). Multimedia interaktif dinyatakan sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran (Tsany, dkk, 2023).

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu diatas, maka pembaharuan yang akan dirancang pada penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *PBL* pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku 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 *PBL* Mata Pelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa pada materi Cerita Tentang Daerahku berada pada rata-rata 60,64, jauh di bawah nilai ketuntasan yaitu 86-100.

2. Kegiatan pembelajaran masih sering menggunakan bahan ajar cetak seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Pembelajaran yang sering dilakukan dengan menggunakan metode ceramah.
4. Rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga para peserta didik kurang memahami materi dan keaktifan mereka juga masih kurang.
5. Kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena belum maksimal pemahaman mengenai teknologi.
6. Guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif seperti multimedia interaktif untuk membantu memahami materi secara nyata bagi siswa Sekolah Dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan suatu masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penangan masalah mengenai hasil belajar siswa pada materi Cerita Tentang Daerahku berada pada rata-rata 60,64, jauh di bawah nilai ketuntasan yaitu 86-100, dan guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif seperti multimedia interaktif untuk membantu memahami materi secara nyata bagi siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Mata Pelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian pengembangan ini dapat memberikan semangat belajar untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami materi pelajaran dengan mudah. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini dalam pembelajaran maka dapat membantu konsentrasi belajar peserta didik dikarenakan media pembelajaran ini dirancang dengan kreatif dan menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Manfaat Praktis

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

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kubu ini dapat memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kubu ini memiliki tujuan untuk guru yaitu agar guru lebih termotivasi dan bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran IPS.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya kreatif dan selektif dalam mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, tujuan dilakukannya pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL adalah sebagai referensi yang nantinya dapat diterapkan dalam menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata dan untuk kepentingan belajar secara lebih mendalam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *PBL* Mata Pelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” 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 aktivitas. Pada menu aktivitas menyajikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi cerita tentang daerahku.
3. Multimedia interaktif ini, menampilkan materi pembelajaran berupa teks dan video.
4. Tampilan multimedia interaktif dirancang dengan komposisi warna, gambar, animasi dan disesuaikan dengan materi cerita tentang daerahku.
5. *Ratio* pada media ini memiliki ukuran panjang dan lebar 1280 x 720 *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 *Home*

Pada tampilan *home*, menampilkan beberapa menu petunjuk penggunaan, kompetensi, aktivitas, materi, evaluasi, dan profil pengembang media.
 - c. Tampilan Akhir

Pada tampilan akhir menampilkan ucapan terima kasih.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan multimedia interaktif ini sangat penting bagi siswa karena tidak hanya membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah melalui tampilan visual, audio, dan animasi yang menarik, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif memberikan peluang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), siswa diajak untuk terlibat dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini mendorong siswa untuk menganalisis masalah, mencari solusi, dan membuat keputusan secara mandiri atau dalam kelompok, yang secara langsung meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Berdasarkan hal tersebut, maka dipandang perlu untuk dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *PBL* mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV sekolah dasar ini memiliki asumsi sebagai berikut.

1. Peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.
2. Sebagian besar guru dan peserta didik kelas IV sudah mampu untuk mengoperasikan laptop atau *handphone*.
3. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital seperti adanya *chromebook* dan jaringan internet di sekolah.

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

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *PBL* dirancang berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 1 Kubu, sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan harus menyesuaikan keadaan di lapangan dan diberikan kepada siswa dengan karakteristik yang sama.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *PBL* terbatas sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Bab 1 Cerita Tentang Daerahku kelas IV.
3. Multimedia interaktif hanya dapat digunakan oleh guru di kelas IV pada saat siswa mendapatkan pelajaran IPAS khususnya pada materi Bab 1 Cerita Tentang Daerahku.
4. Multimedia interaktif berbasis *PBL* mempunyai keterbatasan pada penggunaannya, karena membutuhkan perangkat seperti laptop atau *smartphone* untuk mengakses media ini.

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 validitas, serta efektifitas produk tersebut.
2. Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan untuk mengirimkan pesan dalam bentuk materi atau isi pembelajaran kepada siswa,

dengan tujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi dan topik yang disajikan dalam proses pembelajaran.

3. Multimedia interaktif berbasis *PBL* merupakan sebuah media pembelajaran yang dilengkapi dengan tombol menu yang berisi petunjuk, materi serta latihan dan dikembangkan menggunakan *software* bernama *articulate storyline 3*.
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* (PBL) merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada suatu permasalahan dengan membutuhkan penyelidikan dan penyelesaian nyata.

