

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 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

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional mengemukakan bahwa.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka manusia selayaknya mendapatkan pendidikan yang baik agar bangsa dan negara dapat mencapai tujuan negara yang semakin maju.

Pendidikan merupakan hak setiap orang, pendidikan juga merupakan hal penting yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang, tak heran rasanya semua negara berusaha mengembangkan pendidikan dengan mengeluarkan berbagai kebijakan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan sebab pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang cerdas. Secara umum, kualitas sumber daya manusia dilihat dari kualitas mutu pendidikan suatu bangsa, sebab pendidikan adalah faktor penentu kemajuan suatu bangsa di masa

depan. Maka, sebagai warga negara wajib berhasil dalam membangun dasar-dasar nasional, serta diharapkan mampu memberikan kontribusi kemajuan pada bidang lainnya. Dengan demikian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan prestasi di bidang akademik siswa. Menurut pedoman penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, rata-rata hasil belajar siswa harus berada pada rentangan 85-100%. Sejalan dengan hal tersebut, maka diharapkan rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Blahbatuh berada pada nilai minimal 86 untuk mencapai ketuntasan sehingga perlu pengayaan atau tantangan sesuai dengan buku BSKAP tentang panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan menengah.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Guru juga menjadi faktor keberhasilan proses pembelajaran di sekolah berkat guru, dan dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengubah perilakunya. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan paradigma baru dalam proses pembelajaran, dari pembelajaran yang awalnya berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa dan siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Perubahan yang dilakukan meliputi kurikulum, model pembelajaran, dan metode dalam proses pembelajaran. Di Indonesia sendiri pendidikan merupakan hak setiap warganya sesuai dengan bunyi pasal 31 UUD 1945 "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Untuk mewujudkan pendidikan bagi setiap penduduknya, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan wajib belajar. Dilihat dari urgensi pendidikan yang begitu penting tentu dalam menjalankannya pihak-pihak yang terlibat harus berusaha seoptimal mungkin untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Salah satu pihak yang berperan

penting adalah guru. Berdasarkan pasal 1 ayat 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah” Guru tidak boleh lalai dengan tugas utamanya dalam mengajar, mendidik, dan membimbing peserta didik, sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan kompetensi atau *skill* yang dimiliki agar tercipta pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran IPAS seorang guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk siswa aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dua arah oleh guru dan siswa memerlukan suatu media yang tidak hanya memuat suatu materi saja di dalamnya tetapi juga harus memuat konsep – konsep sehingga dapat dipahami siswa. Pengembangan pembelajaran merupakan langkah yang digunakan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Magfirah dkk., 2019)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2024 dengan Ni Kadek Paramitha Tresnaningrum P., S.Pd selaku guru wali kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh terdapat permasalahan. Permasalahan yang pertama adalah siswa kurang terfokus dan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan masih kurang menarik dan siswa cenderung merasa bosan saat proses pembelajaran. Permasalahan kedua yakni siswa kurang memahami konsep ekosistem pada mata pelajaran IPAS. 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. Pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem ini nilai rata-rata siswa masih tergolong cukup rendah. Dilihat di dunia sekolah kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran masih sangat terbatas, media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam seiring dengan berkembangnya teknologi dan model belajar siswa, sehingga guru belum memiliki kompetensi untuk membuat media pembelajaran yang sesuai. Pada saat ini siswa lebih menyukai pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan sebuah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa seperti media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang baik tidak lepas dari peran media dalam proses pembelajaran. Peran media sangat penting sebagai alat bantu siswa belajar. Dalam pemilihannya pun media harus sesuai dengan karakteristik siswa karena dengan begitu siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan harapan dan implementasi konsep Merdeka Belajar dan Merdeka Berbudaya mulai diterapkan, namun hambatan dalam pelaksanaan konsep ini perlu diperhatikan. Kesenjangan sistem pendidikan yang sedang nampak sekarang merupakan faktor yang nyata sebagai kendala dari implementasi dalam perbaikan pendidikan ini. Terlihat bagaimana sistem pendidikan tidak berjalan sesuai harapan karena banyak ditemukan fasilitas yang kurang memadai hingga kemampuan dan skill guru masih kurang sehingga berpengaruh pada kualitas pendidikan. Ni Kadek Paramitha Tresnaningrum P., S.Pd selaku guru wali kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh mengatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran

menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran. Keberhasilan belajar siswa dapat diukur dengan melakukan tes, hasil belajar yang baik sesuai dengan buku BSKAP hasil belajar baik berada pada nilai minimal 86 dengan kategori sudah mencapai ketuntasan. Penerapan media dan model pembelajaran pada materi ekosistem ini cenderung monoton karena guru hanya mengandalkan buku paket sebagai acuan pembelajaran. Sehingga pada pembelajaran IPAS dari 21 siswa kelas V diperoleh nilai rata-rata penilaian sumatif BAB II Harmoni dalam ekosistem adalah sebesar 67, 14 yang masuk dalam kategori belum mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan. Dengan demikian adanya selisih dan kesenjangan karena terdapat selisih 18,86 antara harapan awal rata-rata hasil belajar siswa dengan nilai kenyataan yang ada di lapangan yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh. Kesenjangan tersebut menandakan proses dalam pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal dan efektif pada materi ekosistem ini.

Dari permasalahan yang terjadi banyak faktor yang menjadi penyebabnya. Hal tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor dalam proses pembelajaran seperti kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran dan kurang mudahnya siswa menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Bahan ajar yang sering digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu LKS sehingga guru dalam penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Hal lain yang menjadi penyebab menunjukkan minimnya hasil belajar siswa, yaitu seperti dalam proses pembelajaran tepatnya siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa cenderung menyalin atau mencontek pekerjaan milik temannya tanpa ingin mencoba menjawab

dengan kemampuannya sendiri. (Pratama, 2023) mengatakan “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dapat melihat, menyentuh, dan mengalami sendiri media yang dimanfaatkan oleh guru. Ketepatan dan penggunaan media belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Astuti dkk., 2019). Dengan demikian, kreativitas guru dalam memanfaatkan media belajar pada saat proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Namun kenyataannya, gaya belajar dan pemanfaatan media belajar di lapangan belum direalisasikan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru ditemukan beberapa permasalahan, yaitu 1) guru tidak mengenal gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa ketika pembelajaran daring; 2) siswa tidak mengenali gaya belajar dirinya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan orang tua dalam memberikan pengawasan pada saat anak belajar di rumah; 3) guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dan hanya menggunakan bahan ajar yang ada pada buku paket siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Selain itu manajemen kepemimpinan kepala sekolah menjadi salah satu indikator dalam terselenggaranya proses pembelajaran yang berkualitas pada tingkat satuan pendidikan (Umayah., 2024). Keadaan kelas dalam proses belajar juga sering tidak kondusif sehingga dapat mengganggu kegiatan belajar siswa yang lainnya. Hal tersebutlah yang harus diatasi sehingga perlu diadakannya inovasi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan

mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah dengan merangsang rasa ingin tahu siswa melalui media kreatif dan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Menurut pendapat Arends dalam (Indriani, 2021) menyatakan pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menuntun siswa mengerjakan suatu permasalahan yang autentik dengan maksud untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan kemampuan inkuiri, keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Pada kelas V Sekolah Dasar (SD) terdapat materi ekosistem yang mempelajari komponen ekosistem, jenis ekosistem, dan hubungan makhluk hidup dalam rantai makanan. Salah satu faktor kurangnya pemahaman siswa bahkan sampai terjadi miskonsepsi karena pembelajaran dianggap membosankan, tidak adanya variasi model pembelajaran, metode atau media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa pemilihan model dan media dalam proses pembelajaran bagi peserta didik sangatlah menjadi faktor penentu yang sangat penting dilakukan untuk membelajarkan siswa khususnya dalam pembelajaran IPAS. Namun, untuk mengetahui seberapa jauh model dan media dapat berperan dalam mengoptimalkan kompetensi pemahaman belajar dan kemampuan siswa maka dilakukan penelitian dengan media *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran ipas materi ekosistem kelas V. Peneliti memilih menggunakan *digital fun book* dalam penelitian ini karena media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Selain itu, digital fun book memungkinkan integrasi alur petualangan berbasis problem based learning yang mendorong siswa untuk aktif berpikir kritis, memecahkan masalah, serta berkolaborasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *digital fun book* berbasis *problem based learning* valid, praktis, dan efektif diterapkan pada muatan IPA (Adjeng., 2024). Penelitian lain menyatakan bahwa *e-book* pembelajaran tematik berbasis *problem based learning* yang dikembangkan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis kelas V sekolah dasar (Rahayu, 2023). Penelitian oleh (Fitri, 2021) menyatakan produk *digital book* berbasis Flip PDF Professional yang dikembangkan dapat dipergunakan dalam pembelajaran ekosistem di kelas V SD. Keunikan *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* terletak pada integrasi media digital interaktif dengan pendekatan pemecahan masalah nyata, penekanan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta desain yang menarik dan ramah pengguna, sehingga yang membedakannya dari penelitian lain yang umumnya hanya berfokus pada media cetak atau digital tanpa penerapan problem based learning. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *digital book* yang dipadukan dengan model *problem based learning* akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan praktis. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan teliti dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi masalah-masalah

di SD sebagai berikut.

- 1) Kompetensi pengetahuan IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem, siswa memperoleh rata-rata yang masih tergolong rendah yaitu 67,14.
- 2) Muatan materi pembelajaran IPAS dianggap sulit oleh siswa kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh tahun ajaran 2024/2025.
- 3) Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA kurang inovatif dan bervariasi sehingga siswa memiliki minat belajar yang rendah.
- 4) Ketidaksediaan media pembelajaran materi harmoni dalam ekosistem, sehingga siswa kekurangan media pendukung dalam keberlangsungan proses pembelajaran. guna mengembangkan kompetensi dan keterampilan.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi pada belum adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran IPAS kurang inovatif dan bervariasi. Sehingga perlu diujicobakan model pembelajaran *problem based learning* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah kelayakan produk *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis

problem based learning pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2024/2025?

- 3) Bagaimanakah efektivitas *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses rancang bangun *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2024/2025
- 2) Mengetahui kualitas produk *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2024/2025
- 3) Mengetahui efektivitas *digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2024/2025

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran dan media pembelajaran khususnya pada pemanfaatan

teknologi di lingkungan sekolah.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan dikembangkannya produk *digital fun book* guru mendapatkan tambahan wawasan mengenai salah satu bentuk multimedia dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dapat menggunakan *digital fun book* pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan *digital fun book*, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media ataupun multimedia pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan sebagai pedoman dalam menyusun karya tulis ilmiah, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *digital fun book* yang dapat digunakan untuk pembelajaran ekosistem. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih memahami materi pembelajaran. Spesifikasi produk

pengembangan media pembelajaran berupa *digital fun book* ini adalah sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media dalam bentuk *digital fun book* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD.
2. Materi yang disajikan yaitu materi ekosistem.
3. Media pembelajaran IPAS SD berbasis *problem based learning* yang dirancang menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar siswa lebih memahami ekosistem.
4. Media pembelajaran IPAS SD berupa *digital fun book* yang dirancang untuk mudah diorientasikan, menarik serta mudah dipahami oleh siswa SD agar dapat memberikan makna dalam proses pembelajaran siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk merancang media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD untuk materi harmoni dalam ekosistem dianggap sangat penting. Pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam beberapa situasi, guru hanya terpaku pada buku pembelajaran, tidak terdapat media pembelajaran atau fasilitas penunjang pembelajaran, serta memberikan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, diperlukan model-model yang berbeda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Buku teks yang cenderung langsung menyampaikan apa yang perlu dipahami siswa secara mandiri dari konsep lain bukanlah proses belajar yang terbaik bagi siswa dan memudahkan siswa melupakan apa yang sedang dipelajarinya. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan berkembangnya

media pembelajaran berupa *digital fun book* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berbasis PBL tidak hanya menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menghubungkan informasi yang dipelajari dengan informasi yang didapatkan dalam lingkungan sekitar menjadi bermakna bagi siswa. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk dapat menghubungkan kehidupan sehari-harinya dengan materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi,

1) Asumsi pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *digital fun book* petualangan *virtual* yang hanya membuat mata pelajaran IPAS khususnya pada materi harmoni dalam ekosistem pada siswa kelas V.
- b. Tersedianya media pembelajaran *digital fun book* yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem.
- c. Media pembelajaran akan dikembangkan lebih menarik perhatian siswa untuk antusias belajar, mudah dipahami dan mudah untuk di orientasi kepada siswa Sekolah Dasar.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *digital fun book* ini hanya dapat dibuka berupa format *Flipbook digital* saja.
- b. Pengembangan media pembelajaran *digital fun book* di dalamnya tentang

materi Ekosistem diantaranya pengertian ekosistem, jenis-jenis ekosistem, fungsi ekosistem latihan soal dan pembahasan, serta kesimpulan.

1.10 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran *digital fun book* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi ekosistem berbasis *Problem Based Learning*.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk dan validasi produk baru yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas.
2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik
3. Media *digital book* merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas akan materi tersebut. Di dalam media ini terdapat teks, gambar, grafis yang dikemas menjadi satu dalam bentuk *electronic book* sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.
4. *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang berbasis dengan sebuah metode untuk memperkenalkan peserta didik terhadap suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas. Peserta didik diminta untuk mencari solusi mengenai bagaimana cara menyelesaikan masalah yang

tengah dihadapi dalam proses pembelajaran.

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 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. *Digital fun book* petualangan *virtual* berbasis *problem based learning* merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk buku digital yang dirancang dengan alur petualangan, di mana peserta didik diajak untuk menyelesaikan berbagai permasalahan secara bertahap. Media ini mengintegrasikan pendekatan *problem based learning* untuk melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi dalam konteks yang menarik dan menantang.

