

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab akan 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 Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang penting dalam pendidikan dasar. IPAS membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Materi Wujud Zat dan Perubahannya merupakan salah satu materi dasar dalam IPAS yang penting untuk dipahami oleh siswa kelas IV SD. Pemahaman yang baik terhadap materi ini akan menjadi dasar bagi pemahaman konsep-konsep IPAS yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya.

Menurut Sujana (2019) menyatakan, pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending proces), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Sehingga pendidikan mengalami perkembangan yang cukup pesat dari jaman dahulu hingga sekarang ini. Dunia pendidikan kembali diperhatikan pada jaman modern sekarang ini karena penggunaan media pembelajaran yang sudah berbasis digital sehingga sesuai dengan perkembangan

teknologi yang sudah canggih ini. Jadi para guru harus mengikuti perkembangan tersebut agar nantinya mampu membuat para peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar dan mampu meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut inovasi dalam strategi dan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan kontekstual. *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia interaktif menjadi salah satu solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan modern.

Rusman (2012), mengemukakan bahwa PBL berbantuan multimedia interaktif merupakan "strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pemecahan masalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik". Hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan oleh guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Tidak sedikit siswa yang menganggap mata pelajaran IPAS menakutkan dan sulit. Oleh karena itu, kepercayaan buruk ini harus dihilangkan dan siswa harus mengubah cara mereka melihatnya. Media pembelajaran berbantuan interaktif ini harus dikembangkan .

Ramadhani (2015;35-36) berpendapat bahwa guru dituntut agar menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna . Penerapan model pembelajaran yang variatif didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang akan membantu guru menyampaikan materi. Media Pembelajaran dapat membantu siswa

dalam memahami materi pelajaran. Menggunakan media pembelajaran juga akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan agar meningkatkan motivasi belajar aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 melalui wawancara bersama guru wali kelas IV Pande Kadek Ardiani Dewi, S.Pd. beliau mengatakan bahwa hasil belajar siswa pada IPAS masih rendah dikarenakan pembelajaran yang membosankan, kurangnya keaktifan siswa dalam menangkap materi pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa dalam Pendidikan IPAS, sehingga membuat proses pembelajaran IPAS belum mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Tabel 1.1
Penilaian Pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan)

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
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, dkk 2022: 112)

Berdasarkan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik dinyatakan berhasil menguasai materi pembelajaran apabila mencapai nilai persentase minimal 65% (Agung, 2022). Hasil observasi awal yang dilakukan di SD No.1 Pelaga pada tanggal 10 Maret 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS, khususnya materi wujud zat dan perubahannya, masih menghadapi berbagai tantangan. Rata-rata nilai siswa pada materi ini hanya mencapai 63,50, berada pada predikat kurang yang berarti belum memenuhi batas minimal penguasaan materi berdasarkan kriteria PAP. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa

belum berhasil menguasai materi secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD No.1 Pelaga, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran mengenai wujud zat dan perubahannya masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu melalui metode ceramah dan pemberian tugas. Penggunaan media pembelajaran terbatas pada buku teks dan gambar dua dimensi, yang tidak cukup efektif dalam memvisualisasikan konsep wujud zat dan perubahannya yang bersifat dinamis. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti proses penguapan, kondensasi, sublimasi, dan deposisi. Menurut Wati et al. (2022), materi mengenai wujud zat dan perubahannya adalah konsep fundamental dalam pembelajaran IPAS yang memerlukan pemahaman yang mendalam melalui visualisasi proses perubahan pada tingkat partikel. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ini jika hanya disampaikan secara lisan atau melalui gambar yang tidak bergerak. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat menyajikan animasi dan simulasi proses wujud zat dan perubahannya dengan cara yang jelas dan interaktif. Multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang menjanjikan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan penelitian Widodo & Kartikasari (2023), multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, mengamati visualisasi dari konsep-konsep abstrak, serta melakukan eksplorasi secara mandiri yang dapat memperdalam pemahaman dan daya ingat mereka. Selain itu, penerapan multimedia interaktif juga dapat

meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.

Integrasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam multimedia interaktif berpotensi meningkatkan efektivitas proses belajar. Menurut Dewi & Prasetyo (2022), model PBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui proyek-proyek yang memiliki makna, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dalam konteks kehidupan nyata. Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan PBL dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap fenomena alam melalui kegiatan investigasi dan pembuatan produk yang relevan dengan konsep yang sedang dipelajari. Arifin dan Setiyawan (2022) dalam studi mereka mengungkapkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 28,5% jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selaras dengan temuan tersebut, Yulianti dan rekan-rekannya (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang dipadukan dengan multimedia interaktif dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan analisis siswa terkait materi wujud zat dan perubahannya. Dalam era digital yang ditandai oleh kemajuan teknologi yang cepat, pengembangan multimedia interaktif menjadi suatu keharusan dalam inovasi media pembelajaran. Multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyeluruh dan menarik (Zulkarnain & Sari, 2022).

Penerapan multimedia interaktif yang berbasis pada pembelajaran berbantuan (PBL) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, mendukung

pembelajaran yang bermakna, serta mengasah keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Model ini menekankan pada penyajian masalah nyata sebagai stimulus belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Dalam konteks materi IPAS khususnya wujud zat dan perubahannya yang bersifat abstrak, PBL sangat relevan untuk diterapkan karena menuntut pemahaman konseptual melalui proses eksplorasi aktif. Menurut Arends (dalam Ngalimun, 2016:124), sintaks model *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahapan, yaitu: mengorientasikan peserta didik pada masalah; mengorganisasi peserta didik untuk belajar; membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; mengembangkan dan menyajikan hasil karya; serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Tahapan-tahapan ini kemudian disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS melalui media multimedia interaktif, antara lain dengan menyajikan masalah kontekstual dalam bentuk animasi, mendorong diskusi kelompok, memfasilitasi pencarian informasi mandiri, hingga mempresentasikan hasil solusi dalam format digital yang menarik. Melalui sintaks tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga dilatih untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, integrasi model *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD No. 1 Pelaga.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPAS di SD No.1 Pelaga, dan juga karena adanya komputer yang

membuat siswa lebih gampang menggunakan digital. Khususnya terkait materi wujud zat dan perubahannya. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan multimedia interaktif pada materi tersebut, yang diharapkan dapat memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, judul yang diusulkan adalah "Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif Materi Wujud Zat dan Perubahannya bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD No.1 Pelaga pada materi wujud zat dan perubahannya, yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai ulangan harian hanya mencapai 63,50, berada pada predikat kurang.
- 1.2.2. Kurangnya media pembelajaran berbasis digital pada pelajaran IPAS.
- 1.2.3. Kurangnya fokus dan pemahaman siswa saat menjelaskan wujud zat dan perubahannya.
- 1.2.4. Pembelajaran terlihat monoton sehingga siswa cepat merasa bosan.
- 1.2.5. Belum ada upaya guru untuk menggunakan multimedia interaktif.
- 1.2.6. Belum dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* terkait materi wujud zat dan perubahannya.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka diperlukannya suatu pembatasan masalah agar masalah utama dapat diselesaikan dengan optimal. Masalah pada penelitian ini dibatasi pada.

Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD No.1 Pelaga pada materi wujud zat dan perubahannya, yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai ulangan harian yg hanya mencapai pada predikat kurang dan Kurangnya media pembelajaran berbasis digital pada pelajaran IPAS. Oleh karena itu penelitian difokuskan pada “Pengembangan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi IPAS Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SD No 1 Pelaga Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1. Bagaimanakah hasil rancang bangun model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV SD No 1 Pelaga tahun ajaran 2025/2026?
- 1.4.2. Bagaimanakah validitas model pembelajarann *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV SD No 1 Pelaga tahun ajaran 2025/2026
- 1.4.3. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif yang dikembangkan terhadap hasil belajar

siswa pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV SD No 1 Pelaga tahun ajaran 2025/2026

1.5. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1.5.1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan multimedia interaktif pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV SD No 1 Pelaga tahun ajaran 2025/2026.
- 1.5.2. Untuk mengetahui validitas model pembelajarann Problem Based Learning berbantuan multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV SD No 1 Pelaga tahun ajaran 2025/2026
- 1.5.3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajara Problem Based Learning berbantuan multimedia interaktif yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV SD No 1 Pelaga tahun ajaran 2025/2026

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari diadakan penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat pada pengembangan bidang ilmu tentang pendidikan di sekolah dasar dan

kemajuan yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil pengembangan multimedia interaktif ini dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru, kepala sekolah dan kepada peneliti lain.

1) Kepada Siswa

Dengan adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif ini diharapkan siswa dapat memahami wujud zat dan perubahannya dengan mudah sehingga dapat meningkatkan semangat siswa khususnya pada pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini pembelajaran yang disajikan lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

2) Kepada Guru

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar di kelas khususnya pada pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengajar.

3) Kepada Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang model pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4) Kepada Peneliti Lain

Model pembelajaran berbantuan multimedia interaktif ini peneliti lain dapat menjadikannya sebagai referensi penelitian mengenai pengembangan media

pembelajaran multimedia interaktif yang di mana dapat di gunakan dalam mengembangkan produk yang akan di rancang selama pendidikannya.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian Pengembangan yang akan dilakukan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV. Produk pengembangan multimedia interaktif ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1.7.1. Materi yang terdapat pada multimedia interaktif ini adalah materi pada BAB

1 bagian wujud zat dan perubahannya yang dikembangkan sesuai dengan materi kelas IV SD pada pembelajaran IPAS.

1.7.2. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media interaktif ini merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif sebagai sarana utama dalam proses belajar. Model ini dikemas untuk mendukung pembelajaran mandiri, sekaligus dapat menggantikan sebagian peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dioperasikan menggunakan perangkat komputer atau laptop.

1.7.3. Media interaktif dalam model ini dirancang agar mudah digunakan oleh siswa karena menggunakan bahasa yang komunikatif, serta memanfaatkan elemen visual dan desain kreatif yang menarik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.7.4. Model pembelajaran ini dikembangkan dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL), di mana materi yang telah tersedia dalam buku ajar disajikan kembali dalam bentuk media interaktif yang lebih variatif dan informatif. Penyajian berbasis masalah mendorong siswa untuk aktif berpikir kritis dan

memecahkan masalah secara mandiri sebagai bagian dari proses pembelajaran.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Melalui penyajian materi yang dikemas secara menarik dan interaktif, model ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menyajikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa didorong untuk berpikir kritis dan membangun pengetahuannya sendiri. Media interaktif dalam model ini dirancang sedemikian rupa agar materi lebih mudah dipahami, dengan bantuan visualisasi berupa gambar, animasi, maupun elemen multimedia lain yang relevan. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran IPAS tidak hanya lebih kontekstual, tetapi juga lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif yang didasarkan pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1. Asumsi Pengembangan

- 1) Model pembelajaran ini mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan siswa dapat memperoleh pengetahuan serta dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-harinya sehingga pelajaran yang didapatkan diharapkan lebih bermakna.
- 2) Materi pada model pembelajaran ini telah disesuaikan dengan pembelajaran IPAS mengenai wujud zat dan perubahannya kelas IV SD.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan ini hanya membahas materi bagian wujud zat dan perubahannya pada materi IPAS kelas IV.
- 2) Pengembangan model pembelajaran ini hanya terbatas sampai pada uji ahli, uji guru, dan uji siswa untuk mengetahui kualitas dari model yang dikembangkan ini.

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman adapun beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

1.10.1. Mata pelajaran IPAS adalah penggabungan dua mata pelajaran yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang mengkaji, manusia sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

1.10.2. Model pembelajaran berbasis PBL terhadap hasil belajar dan minat siswa memiliki pengaruh positif bagi siswa. Model ini melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide-ide melalui lisan tulisan, gambar, dan sebagainya. Menurut (Permatasari, 2020) bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning

(PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan mengembangkan LKS.

1.10.3. Multimedia interaktif adalah kombinasi dengan berbagai elemen media (teks, gambar, audio, video, animasi) yang dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan konten tersebut. Interaktivitas memungkinkan pengguna untuk mengontrol alur informasi, memberikan respons, dan menerima umpan balik. Menurut (Vaughan,2011) Menggambarkan multimedia interaktif sebagai pengalaman pengguna yang melibatkan teks, grafik, audio, animasi, dan video, di mana pengguna memiliki kontrol atas elemen-elemen tersebut.

1.10.4. 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.

1.10.5. 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.