

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai andil untuk mencapai Indonesia emas, yaitu membentuk masyarakat yang cerdas. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun karakter, memperluas wawasan, dan mengasah kemampuan masyarakat, yang pada gilirannya mendorong terciptanya kemajuan dan kesejahteraan nasional. Dengan sistem pendidikan yang baik, diharapkan setiap individu dapat berkontribusi secara optimal dalam pembangunan nasional dan menghadapi tantangan global. Pendidikan yang bermutu menjadi landasan penting dalam mewujudkan impian bangsa menuju keadilan, kemakmuran, dan kesejahteraan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar berkontribusi besar dalam membangun fondasi awal wawasan dan kompetensi yang dimiliki siswa (Suprpti, 2019). Untuk mendorong kemajuan suatu bangsa, diperlukan generasi unggul yang dibentuk melalui pendidikan yang bermutu. Dalam proses belajar tidak hanya berpusat pada hasil akademik semata, melainkan mencakup penguatan karakter, kemampuan sosial, serta penanaman nilai-nilai moral. Berdasarkan data dari *World Top 20 Education Poll* tahun 2023 yang dirilis oleh Worldtop20.org, Dari 203 Negara Pendidikan Indonesia berada di posisi ke-67. Peringkat ini menunjukkan bahwa masih terdapat kebutuhan besar untuk meningkatkan mutu pendidikan di tanah air. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya (Theodore W.

Schult : 1961). Investasi dalam pendidikan dan pelatihan merupakan kunci utama untuk meningkatkan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi. Negara-negara yang berinvestasi dalam pengembangan sumber daya manusia mereka cenderung mengalami peningkatan dalam inovasi, produktivitas, dan kesejahteraan sosial.

Sumber daya manusia dikatakan bermutu apabila memiliki kombinasi keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk berkontribusi secara efektif dalam berbagai sektor kehidupan. Tingkat kualitas sumber daya manusia tercermin dari kemampuan individu dalam mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki guna mendorong produktivitas dan menciptakan inovasi (Becker:1964). Menanamkan investasi pada bidang pendidikan dan pelatihan tidak hanya bermanfaat bagi peningkatan kapasitas individu, tetapi juga berdampak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi secara luas. Individu dengan kompetensi tinggi dapat dengan mudah mengikuti perkembangan teknologi dan menyesuaikan diri terhadap perubahan pasar yang terus berlangsung. Di samping itu, individu tersebut umumnya menunjukkan kreativitas dan inovasi yang tinggi, yang merupakan faktor penting dalam menghadapi persaingan yang semakin maju.

Selain itu, mutu sumber daya manusia turut ditentukan oleh kapasitas mereka dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan lingkungan maupun kemajuan teknologi. Individu yang unggul tidak hanya memiliki keahlian teknis semata, tetapi juga dibekali dengan kemampuan kepemimpinan, kerja sama tim, serta pemikiran kritis (Drucker : 1999) . Untuk mengembangkan sumber daya manusia yang bermutu, suatu negara harus fokus pada peningkatan kualitas pendidikan, pelatihan, dan kesempatan bagi individu untuk terus belajar dan

beradaptasi. Tindakan ini mampu berperan aktif dalam mendorong pembangunan, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta memajukan bangsa secara holistik.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia guna meningkatkan mutu pendidikan di tanah air, termasuk melalui pembaruan kurikulum. Hal tersebut merupakan sebuah rancangan yang tersusun secara sistematis guna mencapai sasaran pendidikan yang telah ditentukan. Rencana ini mencakup berbagai elemen, seperti materi pembelajaran yang akan diberikan, metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik, serta cara evaluasi yang digunakan untuk menilai pemahaman dan perkembangan siswa. Dengan kata lain, kurikulum berfungsi sebagai panduan bagi proses pembelajaran dan pengajaran, memastikan bahwa semua elemen pendidikan yang diperlukan dipertimbangkan dan diorganisasikan dengan baik untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan relevan.

Kemendikbudristek telah mengeluarkan kebijakan untuk mengembangkan implementasi Kurikulum Merdeka. Hal tersebut dirancang sebagai kerangka adaptif dalam reformasi pembelajaran. Tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah untuk mengembangkan karakter dan keterampilan siswa. Diharapkan, kurikulum ini dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri. Selain itu, siswa diberikan kebebasan dalam memperoleh pengetahuan, yang bertujuan untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0.

Capaian Pembelajaran pada sekolah dasar disusun untuk mengembangkan keterampilan berpikir, kreatif, dan dapat membuat sesuatu hal baru (Wisubhadra et al. 2021). Mata pelajaran IPAS merupakan cara yang dipilih untuk perubahan

menuju industri 5.0. Seiring berjalannya waktu, tantangan yang muncul menjadi semakin kompleks dan beragam. Tantangan yang dihadapi di era sekarang tentu berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Karena itu, pendekatan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan dan diperbarui, agar peserta didik mampu menghadapi serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang akan datang.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan cabang ilmu yang mempelajari segala hal tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, termasuk hubungan di antaranya. Selain itu, IPAS juga menelaah kehidupan manusia, baik dalam peran individunya maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS yang dilakukan di sekolah dasar dirancang dengan baik agar mampu menarik minat siswa. Dibutuhkan kesabaran dan ketelitian dari guru saat menyampaikan materi pembelajaran IPAS. Observasi yang dilakukan di SD Negeri 065009 Medan menunjukkan adanya permasalahan di kelas V pada pembelajaran IPAS. Dari hasil ujian semester dari tahun ajaran 2023/2024, terlihat hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS masih rendah, ini dibuktikan pada table 1.1a :

Tabel 1..1 Persentase Ketuntasan Kelas V T.P 2023/2024

Nomor	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	21	84,00%	Tidak Tuntas
2	4	16,00%	Tuntas

Keterangan : KKM = 75

Berdasarkan wawancara yang dilakukan menerangkan bahwa metode konvensional yang diterapkan belum memadai untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis masalah. Guru juga menyatakan perlunya media yang Dapat memperkuat partisipasi siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Sebagian besar peserta didik kurang terlatih dalam menyelesaikan soal berbasis analisis karena kurang tersedianya media interaktif yang menolong peserta didik memahami konsep secara mandiri dan terstruktur. Namun, saat ini, Media pembelajaran yang interaktif yang mendukung siswa dalam memahami konsep dengan cara yang mandiri dan terorganisir.

Berdasarkan kajian pustaka, pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) memberikan hasil dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan peserta didik dalam mencari solusi sebuah masalah. Namun, dalam praktik di lapangan, Belum tersedia multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning yang tepat untuk mata pelajaran IPAS.

Penelusuran akademik terdahulu mengindikasikan bahwa siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan multimedia interaktif yang dirancang dengan pendekatan PBL. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dalam tim untuk memecahkan masalah. Pembelajaran di kelas saat ini masih didominasi oleh peran guru, sementara penggunaan media yang tersedia belum banyak melibatkan interaksi aktif. Untuk itu, dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif berbasis Problem-Based Learning guna mendorong keterlibatan siswa, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Media atau sarana belajar adalah elemen penting pada tatanan pendidikan yang berfungsi untuk memberikan informasi, menggugah pemikiran, perhatian, serta kecakapan peserta didik (Sumiati, 2008). Media ini membantu membuat lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat mencapai tujuan pendidikan secara lebih efisien. Secara umum, media dapat didefinisikan seperti orang, pokok bahasan, atau kejadian yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu (Gerlach & Ely, 1980). Gagne dan Briggs (1979) juga menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi ajar. Hanafin dan Land (2000) menambahkan bahwa pemanfaatan media memiliki andil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media interaktif, sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad (2013), menumbuhkan pengalaman belajar yang imajinatif dan imersif dalam batas-batas kelas. Anitah (2012) memiliki pandangan serupa, yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mencakup sistem penyampaian pelajaran yang komprehensif melalui penggunaan elemen visual, termasuk suara dan video. Sistem ini dirancang untuk memberikan siswa tidak hanya rangsangan pendengaran tetapi juga konten visual yang meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Dengan mengintegrasikan berbagai media seperti grafik, animasi, dan klip audio dapat membantu peserta didik memahami konsep belajar dengan baik.

Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif meluas ke berbagai aplikasi, memfasilitasi penyajian animasi dan simulasi yang beragam. Multimedia interaktif memiliki kapasitas untuk menyingkat berbagai bentuk media, termasuk suara, gambar, dan video, ke dalam format yang lebih ringkas dengan tetap

mempertahankan tingkat interaktivitas yang signifikan. Pengembangan dan desainnya secara khusus dirancang untuk memikat minat siswa, memungkinkan mereka merasakan pengalaman pendidikan sebagai hal yang menyenangkan dan menarik, bukan sekadar belajar.

Pemanfaatan sarana pembelajaran sangat berkaitan erat dengan model pengajaran yang diterapkan, ini merupakan kesatuan yang dapat menghasilkan proses belajar mengajar lebih maksimal. Dalam kurikulum merdeka, guru perlu secara profesional: 1) merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, 2) mengelola proses pembelajaran secara efektif, 3) memilih metode yang sesuai dan menetapkan indikator keberhasilan. Dalam pembelajaran di kelas, sangat penting bagi guru untuk mengembangkan model yang memberikan peluang siswa untuk mengeksplor kemampuan dirinya. Problem Based Learning merupakan pendekatan yang menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menemukan solusi.

Problem Based Learning merupakan pendekatan yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa (Rahmadani & Taufina, 2020). Penerapan model ini dimulai dengan memberikan peserta didik suatu permasalahan nyata yang perlu mereka analisis, pahami, dan selesaikan. Melalui tahapan ini, peserta didik dapat memperoleh wawasan serta kemampuan baru yang berkaitan erat dengan penyelesaian masalah yang dihadapi. Penelitian oleh Wicaksana et al. (2023) mengungkapkan bahwa Penerapan model pembelajaran berbasis masalah terbukti mampu mendorong peningkatan pencapaian belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh studi dari Priyanti dan Nurhayati (2023), mengatakan pendekatan ini terbukti ampuh dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Marwah et al (2021) Model Problem Based Learning adalah pendekatan yang menitik beratkan cara menemukan solusi dari masalah kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pendekatan ini adalah agar peserta didik menemukan jalan keluar dari suatu masalah secara logis serta dapat berpikir secara analitis. Selaras dengan itu, Fauzia (2018) menyatakan bahwa Problem Based Learning membuat keaktifan siswa dalam proses belajar, di mana mereka berupaya menyelesaikan masalah yang nyata dan relevan dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki atau diperoleh dari berbagai sumber.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penggunaan multimedia interaktif yang terintegrasi dengan pendekatan Problem Based Learning menjadi alternatif yang efektif dalam menghadirkan proses pembelajaran yang lebih holistik dan interaktif. Pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar secara lebih menarik dan kontekstual, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Pernyataan ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian oleh Nella Abna Tanjung (2024) berjudul *"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 112300 Kongsu Enam"*. Kedua, penelitian oleh Siti Nurrahmawati Septiananda (2022) yang berjudul *"Pengembangan Media Interaktif IPS Berbasis Multimedia Materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Tahun Ajaran 2020/2021"*.

Berdasarkan penjelasan, pendapat para ahli, dan temuan dari studi pendahuluan yang telah dipaparkan sebelumnya, penerapan multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses

pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan dan penerapan media serupa pada topik lain, seperti *Daerahku Kebanggaanku*. Tujuannya adalah agar materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih relevan, praktis, dan efektif, sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian: “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 065009 Medan.*”

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada pemaparan sebelumnya, baik dari pendapat ahli maupun hasil studi awal, dapat disimpulkan bahwa :

1. Dari hasil wawancara oleh guru di UPT SD Negeri 065009 Medan, media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan papan tulis yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik karena tidak ada penggunaan media interaktif.
2. Observasi menunjukkan bahwa *Problem-Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa belum pernah diterapkan.
3. Berdasarkan dokumentasi hasil belajar siswa pada semester sebelumnya, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 60, sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 75. Sebanyak 84% siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang terdapat pada materi IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan pendekatan Problem Based Learning.
2. Materi yang dikembangkan dalam multimedia ini adalah tema Daerahku Kebanggaanku pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 065009 Medan.
3. Aspek hasil belajar yang menjadi fokus pengukuran adalah kemampuan kognitif peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Kelayakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V UPT SD Negeri 065009 Medan?
2. Bagaimana Kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V UPT SD Negeri 065009 Medan?
3. Bagaimana Kefektifan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V UPT SD Negeri 065009 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V UPT SD Negeri 065009 Medan.

2. Untuk mengetahui Kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V UPT SD Negeri 065009 Medan.
3. Untuk mengetahui Kefektifan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V UPT SD Negeri 065009 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat baik dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning*. Kemudian dapat dijadikan sumber rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya serta memperkaya ketersediaan multimedia interaktif untuk materi daerahku kebanggaanku.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan serta menambah wawasan dan pengetahuan serta memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning*.

b. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning*.

c. Bagi Guru

Mendapatkan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* sebagai masukan dan dapat dimanfaatkan di kelas agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

d. Bagi Siswa

Melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi daerahku kebanggaanku.

e. Bagi Program Studi

Sebagai syarat kelulusan mahasiswa didik Pendidikan Dasar serta bahan rujukan terkait pengembangan multimedia interaktif.