

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alinea ke-4, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Hidayah 2020). Muhibbin Syah dalam (Moto 2019) mendefinisikan pendidikan berasal dari kata “didik” lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya menjaga dan memberi latihan. Dalam menjaga dan memberikan latihan diperlukan adanya pengajaran, bimbingan, dan bantuan mengenai kelakuan dan kepandaian seseorang yang perlu dibimbing. (Hidayah 2020) Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. Hal ini sejalan dengan pentingnya pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 yang menjelaskan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan di Indonesia diselenggarakan melalui jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Raharjo 2013). Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Moto 2019) mendefinisikan pendidikan merupakan salah satu usaha pokok untuk memberikan ilmu pengetahuan yang terdapat dalam hidup manusia yang berkebudayaan kepada tiap-tiap generasi baru, tidak hanya berupa “ pemeliharaan ” akan tetapi juga dengan maksud “ memajukan ” serta “ memperkembangkan ” kebudayaan, menuju ke arah yang lebih baik.

Menurut Feni dalam (Moto 2019), pendidikan merupakan bimbingan atau bantuan yang diberikan oleh manusia dewasa kepada anak usia dini untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup baik dan mampu melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan dari orang dewasa.

Pendidikan memegang peranan penting dalam membangun peradaban manusia. Sebagai sebuah proses yang tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan tetapi juga membentuk karakter, pendidikan menjadi pondasi utama bagi terciptanya individu yang mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa. Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang didapat. Sebagaimana yang kita ketahui, tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan”. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa dengan pribadi yang cerdas dan berkualitas yang artinya generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin (Purwanto 2021). Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang hidup mandiri. Pendidikan tidak hanya mencakup intelektual saja, akan tetapi ditekankan pada proses pembinaan kepribadian peserta didik secara menyeluruh sehingga peserta didik menjadi dewasa (Zuliani, Rean, and Rizkiyanah 2023). Menurut Desstya dalam (Rajwa *et al.* 2023) Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masa depan sebuah bangsa.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menunjang kemajuan suatu Negara. Pemerintah telah melakukan beberapa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia salah satunya yaitu mengembangkan kurikulum, mulai dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kurikulum 2013 hingga Kurikulum Merdeka (Khamzawi, Wiyono, and Zulherman 2015). Pendidikan pada dasarnya mendorong peserta didik untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang

diperlukan dalam kehidupan peserta didik. Menurut Hamid dalam (Nurhayati and, Langlang Handayani 2020), menyatakan bahwa suatu pendidikan merupakan suatu hal yang begitu sangat penting serta kebutuhan bagi setiap manusia didalam kehidupannya. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar diperoleh hasil yang optimal sehingga sumber daya manusia meningkatkan dan berkembang.

Namun kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tantangan yang umum adalah bahwa metode pengajaran tidak cukup beragam untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Proses pembelajaran sering kali berfokus pada teori dan kurang terhubung dengan praktik nyata sehari-hari, kualitas pembelajaran yang kurang merata di semua daerah, dan belum optimal penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Untuk memperbaiki situasi ini, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan lebih relevan dengan situasi kehidupan mereka.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar, terencana, dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, mencakup aspek spiritual, intelektual, kepribadian, keterampilan, dan akhlak mulia. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa agar mampu hidup mandiri, berkontribusi kepada masyarakat, dan memajukan bangsa menuju kehidupan yang lebih baik. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami pembinaan kepribadian yang menyeluruh. Pendidikan juga merupakan kunci kemajuan suatu bangsa, karena melalui proses pendidikan yang berkualitas, generasi yang cerdas, berakarakter, dan berdaya saing dapat dilahirkan. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan secara maksimal, baik melalui pembaharuan kurikulum, penyediaan sarana pendidikan yang memadai, maupun peningkatan mutu pengajaran. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan proses pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik dapat

mengembangkan potensi mereka dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut UU pasal 1 ayat (19) Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Mendikbud dalam (Nurhayati and Langlang Handayani 2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan dari sudut pandang Sosiologis dalam Sulthon (2016) proses pembelajaran adalah proses penyiapan peserta didik untuk dapat menjalankan kehidupannya di masyarakat. Pembelajaran adalah komunikasi antara pelajar dan pembelajar dalam proses belajar-mengajar yang dilakukan dalam lingkungan sekolah, Kustiono (2010:3). Dalam konteks pembelajaran, penting bagi guru untuk memahami bahwa interaksi yang baik dengan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan pendekatan yang aktif dan dukungan emosional dari guru, peserta didik dapat lebih mudah menyerap informasi dan terlibat dalam proses belajar.

Pembelajaran adalah suatu susunan yang komponen-komponennya saling berkaitan atau berhubungan. Pembelajaran sebagai suatu susunan terdiri atas unsur-unsur yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan belajar, materi, yang termasuk penggunaan metode pembelajaran, alat, dan sumber belajar, serta evaluasi (Setyosari, Punaji dan Sihkabuden, 2005:2). Miarso dalam (Zuliani, Rean, and Rizkiyanah 2023) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi.

Setiap proses pembelajaran selalu terdapat peran setiap peserta didik sebagai subyek belajar. Kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya sekedar datang, mendengar dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Tetapi diperlukan peran aktif serta dijadikan mitra dalam belajar sehingga bertindak sebagai peserta didik yang aktif. Peserta didik akan menjadi lebih

mudah dalam menyerap atau menerima materi. Guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan jenis materi yang akan disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Pembelajaran menurut Sudjana dalam (Wicaksono and Iswan 2019) adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran. Begitu pula menurut Soedijarto dalam (Wicaksono and Iswan 2019), bahwa pembelajaran adalah proses yang dialami secara langsung dan aktif oleh peserta didik pada saat mengikuti suatu kegiatan belajar pembelajaran yang direncanakan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu pembelajaran yang sangat penting bagi peserta didik karena pembelajaran IPA berkaitan dengan lingkungan kehidupan sehari-hari peserta didik (Permana and Nourmavita 2017). Pembelajaran IPA pada hakikatnya merupakan cara mencari tahu tentang alam. Pembelajaran IPA harus dimulai dengan memberikan peserta didik kesempatan lebih untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan menguasai konsep pembelajaran IPA dengan lebih mendalam. Trianto dalam (Kleruk, Muriati, and Jamaluddin 2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”, sehingga akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap peserta didik dalam merumuskan masalah dan menarik kesimpulan, sehingga peserta didik mampu berpikir kritis melalui pembelajaran IPA (Permana and Nourmavita 2017).

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar

dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang secara terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran bukan hanya sekedar transfer informasi, tetapi juga merupakan proses komunikasi yang melibatkan berbagai unsur, seperti tujuan, materi, metode, alat, sumber belajar, serta evaluasi. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan yang relatif permanen dalam diri peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik sebagai subjek belajar, dengan peran guru sebagai fasilitator yang memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajarannya, sehingga peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam belajar dan memahami materi dengan lebih baik.

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Skinner dalam (Nurhayati and , Langlang Handayani 2020) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu perilaku, disaat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Begitu juga sebaliknya jika tidak belajar maka responnya akan menurun. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung (Raudhah, Wandini, and Sinaga 2018). Menurut Burton dalam Wandini & Sinaga, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Raudhah, Wandini, and Sinaga 2018).

Saat belajar, pasti tidak semuanya berjalan lancar. Seseorang yang satu dengan seorang lain berbeda dalam hal kemampuan belajarnya. Menurut

Trianto dalam (Anggraeni *et al.* 2021) mengungkapkan bahwa dalam proses belajar, pengalaman merupakan jenis interaksi antara individu dengan lingkungannya. Lebih lanjut Fauziah dalam (Anggraeni *et al.* 2021) menyatakan belajar bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal yang mempengaruhi individu seperti kecerdasan, minat, bakat dan kemampuan, serta faktor eksternal yaitu faktor yang berada di luar individu misalnya lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Menurut Wina Sanjaya dalam Teni Nurrita, belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman dalam Teni Nurrita, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Nurrita 2018).

Belajar merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang tidak hanya berlangsung di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga melalui pengalaman sehari-hari. Proses belajar menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas diri, memperluas wawasan, dan mengasah kemampuan dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Hamalik dalam (Wicaksono and Iswan 2019), belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, dan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan, dan sifat-sifat sosial dan emosional. Menurut W.S Winkel dalam (Purwanto 2021), belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan pada saat melaksanakan studi pendahuluan berupa wawancara dan observasi, selama ini UPTD SMP Negeri 2 Lolofitu Moi menghadapi masalah yang sama seperti di Sekolah-sekolah yang lain untuk membuat pelajaran lebih menarik dan efektif. Metode pengajaran tradisional yang digunakan selama ini, cenderung hanya

mengandalkan penjelasan guru di depan kelas, dinilai kurang mampu memenuhi harapan peserta didik masa kini yang semakin terhubung dengan dunia teknologi. Guru IPA belum pernah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif maupun media elektronik yang lain saat proses pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif ini adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan kombinasi berbagai elemen media (seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi) yang memungkinkan interaksi langsung antara pengguna (peserta didik) dengan media tersebut. Peserta didik kurang semangat dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan karena materi yang disampaikan tidak menarik, metode pengajaran yang kurang variatif atau monoton. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudian peserta didik tidak memperhatikan guru saat mengajar, ketika peserta didik tidak memperhatikan guru, proses pembelajaran menjadi terhambat, dan peserta didik tidak dapat menyerap materi dengan optimal. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sangat minim. Ketika keterlibatan peserta didik rendah, pembelajaran akan cenderung bersifat pasif, yang dapat menghambat pemahaman mereka terhadap materi. Guru memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pelatihan atau sumber daya yang memadai. Kemudian, sistem pembelajaran yang diterapkan masih konvensional (menggunakan buku teks, LKS, dan minim inovasi). Sistem pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*), mengandalkan metode ceramah dan pengajaran yang bersifat satu arah. Masalah ini harus segera diperbaiki dengan kegiatan perbaikan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang dirasa cukup efektif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Oleh karena itu, sangat diperlukan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengedepankan teori, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan

mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Menurut Amir dalam Kindangen (2023), model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran di mulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut (Kindangen *et al.* 2023).

Salah satu solusi untuk memperbaiki pelaksanaan proses pembelajaran yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam Kindangen (2023), media yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, foto, film, video, dan sebagainya secara bersamaan dan saling berkaitan dalam satu kesatuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan disebut multimedia (Kindangen *et al.* 2023).

Media memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan atensi peserta didik sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif, peserta didik juga bisa mengendalikan dan menentukan sendiri urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan. Dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) dan menggunakan komputer/laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui animasi, suara, dan peragaan yang menarik, multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan peserta didik berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Anggraeni *et al.* 2021).

Menurut Hamalik dalam (Anggraeni *et al.* 2021) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat peserta didik, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan Kustandi, Sujipto (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan tepat (Anggraeni *et al.* 2021). Oleh karena itu jenis penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu multimedia interaktif. Agar multimedia interaktif yang dikembangkan lebih menarik dan menghasilkan satu produk maka model pengembangan yang cocok yaitu model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu; *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah belajar adalah proses aktif yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan pembiasaan. Belajar tidak hanya terbatas pada kemampuan mengingat materi, tetapi juga mencakup pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan menerapkannya dalam berbagai situasi. Proses belajar berlangsung dalam waktu tertentu dan memerlukan kesadaran serta usaha dari individu untuk mencapai perubahan yang bermakna. Perubahan yang dihasilkan bersifat positif dan menjadi bekal bagi individu dalam menghadapi lingkungannya. Belajar yang berhasil ditandai oleh kemampuan individu untuk menunjukkan hasil pembelajaran, baik secara verbal maupun melalui tindakan, serta adanya konsistensi dalam perubahan perilaku tersebut. Dengan demikian, belajar bukan hanya akumulasi pengetahuan, tetapi juga transformasi menyeluruh yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Ibrahim dalam (Saban 2023) menyatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Saban 2023). Snelbeker dalam (Saban 2023) menyatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh oleh peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Menurut Suprijono dalam (Saban 2023) menyatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Saban 2023). Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto, 2013).

Menurut Menurut Sumiati dan Asra dalam (Nurhayati and Langlang Handayani 2020), bahwa hasil belajar merupakan “perubahan perilaku” perilaku ini mencakup hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir, penghargaan terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Menurut Mansur dalam (Amir *et al.* 2021) perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Soedijarto dalam (Wicaksono and Iswan 2019) juga menyebutkan bahwa hasil belajar meliputi kawasan kognitif, afektif dan kemampuan kecepatan belajar seseorang peserta didik. Hasil belajar menurut Sudjana dalam (Wicaksono and Iswan 2019) adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya

Usman dan Setiawati dalam (Wicaksono and Iswan 2019) mengemukakan, bahwa hasil belajar peserta didik banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal), hasil belajar yang dicapai peserta didik pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian berupa perubahan perilaku, kemampuan, atau pengetahuan yang relatif menetap pada diri peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan keterampilan berpikir), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar tidak hanya dinilai dari penguasaan materi secara verbal, tetapi juga dari kemampuan intelektual, keterampilan praktis, serta perubahan sikap dan tingkah laku yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar bersifat komprehensif, meliputi berbagai aspek potensi kemanusiaan, dan dapat diamati melalui perilaku peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. *Problem Based Learning* memungkinkan peserta didik aktif mencari solusi dari masalah yang diberikan, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan proses dan minat belajar peserta didik (Azizaturredha & Fatmawati, 2019).

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dan disesuaikan dengan *Problem Based Learning* pernah dilakukan penelitian sebelumnya. Ratna Azizah Mashami, dan Khaeruman pernah melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan

Keterampilan Generik Sains Peserta Didik” (Mashami *et al.* 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan & Zuhdi, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik” (Y. H. Ridwan and Zuhdi 2021). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Roy Januar Pratama, Suryanti, dan Zainul Arifin Imam Supardi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar”(Pratama, Suryanti, and Supardi 2022). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nadzif, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Tata Surya SMP” (Nadzif, Irhasyuarna, and Sauqina 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Fajar Annur Ridwan, Titi Anjarini, dan Nur Ngazizah dengan judul “Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ciri–Ciri Makhluk Hidup Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar” (M. F. A. Ridwan, Anjarini, and Ngazizah 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 2 Lolofitu Moi.

1.2 Batasan Masalah

Mengingat identifikasi masalah cukup luas, maka peneliti membatasi masalah tersebut antara lain :

1. Guru IPA belum pernah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif maupun media elektronik yang lain saat proses pembelajaran
2. Peserta didik kurang semangat dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana kelayakann dan efektifitas multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana respon kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Untuk mengetahui respon kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak, antara lain :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan merupakan sumbangsih ilmu pengetahuan untuk peneliti selanjutnya. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemahaman tentang

pengembangan e-modul dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran inkuiri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik : Meningkatkan pemahaman konsep IPA, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bagi guru : Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta memperkaya strategi pembelajaran.
- c. Bagi sekolah : Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif berisi materi klasifikasi makhluk hidup
2. Multimedia interaktif ini disusun dengan kerangka yang terdiri dari cover, profil pengembang, tujuan pembelajaran, apersepsi, menu materi dan latihan soal
3. Multimedia interaktif memuat gambar, video, audio, teks dan animasi