

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Abd Rahman et al., 2022, hlm, 2). Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi murid untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Setiap pengalaman yang memiliki dampak formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan.

Menurut Irawati et al., (2022, hlm, 1016.) Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa tujuan pendidikan yaitu: menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Oleh

Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar secara, biasanya di bawah bimbingan seorang guru atau pendidik. Dalam konteks ini, pembelajaran berfokus pada pencapaian tujuan tertentu, seperti penguasaan pengetahuan, keterampilan atau pembentukan sikap tertentu UNESCO, (2020 dalam Setiawan et al., 2025, hlm, 1).

Dalam Al-Qur`an Surat Al-Alaq ayat 1-5

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*”

Maksud dari ayat tersebut berisi tentang ilmu pengetahuan yang dimana di dalamnya menekankan pentingnya ilmu pengetahuan, proses belajar dan literasi sebagai anugrah Allah Swt yang memuliakan manusia. Ayat ini menegaskan bahwa pendidikan adalah jalan peningkatan derajat manusia, dan kegiatan belajar dilandasi

kesadaran akan kebesaran Tuhan. Ini menjadi dasar bahwa ilmu bukan hanya kebutuhan dunia, tetapi juga bagian dari ibadah.

Terdapat pula pepatah sunda *hirup kudu ku élmü, leumpang kudu ku pangarti*. Yang artinya hidup harus dengan ilmu, berjalan dengan pemahaman, pepatah ini menegaskan bahwa hidup tidak boleh dijalani secara asal-asalan harus berlandaskan ilmu pengetahuan yang harus disertai proses belajar dan pemahaman yang mendalam. Dengan ilmu, manusia dapat meningkatkan derajatnya, membedakan yang benar dan salah, serta menjadu aktivitas belajar sebagai bagian dari ibadah kepada Tuhan.

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan murid mampu memahami konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya. Hal itu sejalan dengan Sari & Sumarli, *et al.*, (2019, hlm, 73) menyatakan bahwa pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menafsirkan, mengartikan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Hal ini didukung pendapat dari Wulandari & Fasha, (2022, hlm, 741) menyatakan pemahaman konsep adalah kemampuan untuk menerima, menyerap, dan memahami materi serta informasi yang diperoleh melalui serangkaian kejadian atau peristiwa. Informasi tersebut dapat didengar secara langsung, disimpan dalam pikiran, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Suendarti *et al.*, (2020, hlm, 275) pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar IPA yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep IPA yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara efisien, akurat, dan tepat dalam pemecahan masalah. Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam memaknai (mengkonstruksi) suatu konsep yang ada berdasarkan pengetahuan dasar yang dimiliki dengan menggunakan kata-kata sendiri dan mampu membuat hubungan dengan pengetahuan yang baru (Handayani, 2018, hlm. 145). Sementara itu, menurut Rosdianto (dalam Istiqomah *et al.*, 2025, hlm 256). Pemahaman konsep adalah dasar dan tahap penting dalam proses pembelajaran. Konsep berfungsi sebagai pondasi bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga mereka dapat membuktikannya dengan benar sesuai dengan pemahaman yang dimiliki. Dengan

demikian, dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyatakan kembali pengetahuan atau fakta-fakta yang pernah diterima dengan menggunakan bahasanya sendiri yang selaras dengan kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Menurut Abdul Fattah Nasution *et al.*, (2023, hlm. 202). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum pembelajaran internal yang beragam yang isinya dioptimalkan untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mempelajari konsep dan membangun kompetensi. kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari penggabungan dua mata Pelajaran ini adalah mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran Iskandar *et al.*, dalam (Fadila & Fitriyeni, 2023, hlm. 4358). Pada pembelajaran IPAS, guru membantu siswa dalam menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA membahas tentang gejala - gejala alam yang disusun secara sistematis oleh manusia berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia (Sholihat & Abu , *et al.*, 2023, hlm, 676). Menurut Barkah, *et al.*, (2022, hlm, 2) menyebutkan bahwa IPAS diharapkan memberikan manfaat, baik bagi murid itu sendiri maupun lingkungan sekitarnya, sehingga pembelajaran IPAS menjadi wahana penting untuk membentuk pengetahuan dasar sekaligus sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mengajarkan siswa cara mengatasi masalah, membangun pemahaman, menarik kesimpulan, mengembangkan sikap objektif, berkolaborasi, dan menghargai pendapat orang lain. Salah satu kemampuan yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPA adalah pemahaman konsep. (Istiqomah *et al.*, 2025, hlm 255).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* dirilis oleh *Organisation For Economic Cooperation and Development*, menunjukan skor literasi sains murid Indonesia pada tahun 2018

sebesar 396 dan menurun menjadi 383 dari *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022. Hal ini mengindikasikan bahwa murid di Indonesia memiliki tingkat pemahaman dan menjelaskan yang masih minim.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV di SDN yang berada di kota Bandung diperoleh bahwa beberapa murid SD memiliki beberapa permasalahan yakni murid SD kesulitan dalam pemahaman konsep IPAS, karena murid SD cenderung sulit menyatakan kembali terkait dengan isi materi yang sudah disampaikan. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian sumatif akhir dengan sebesar 57,45% murid yang memperoleh nilai ulangan di bawah rata-rata kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Guru Kelas IV menyatakan bahwa murid belum mampu memahami konsep IPAS dikarenakan murid tidak mampu menyatakan kembali terkait materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas IV faktor utama rendahnya pemahaman konsep disebabkan oleh 1) kesulitan memahami konsep abstrak 2) kesulitan dalam mengerjakan soal karena kurangnya memahami bacaan 3) kurangnya motivasi belajar dari dalam diri dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Kelas IV bahwa media sederhana seperti buku, papan tulis dan alat peraga lainnya yang digunakan di SDN yang berada disalah satu kota Bandung ini masih terbatas penggunaannya dan umumnya hanya diterapkan pada materi-materi tertentu yang membutuhkan peragaan atau penggambaran secara nyata, sementara materi lain disampaikan secara konvensional yang menyebabkan kondisi murid kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman konsep IPAS belum optimal.

Selain itu, menurut Hanami *et al.*, (2025, hlm. 259) murid di kelas IV E SDN 07 Sungai Raya khususnya pada mata pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita juga memperlihatkan bahwa 60 % dari 23 murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Permasalahan tersebut terlihat saat ketika murid belum mampu menjelaskan pengertian gaya dan memberikan contoh dengan jawaban yang benar-benar mencerminkan pemahaman konsep. Melihat fenomena yang terjadi selama ini, maka dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam pendidikan adalah rendahnya pencapaian murid, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Menurut

(Istiqomah, *et al.*, 2025, hlm, 256). Rendahnya pemahaman konsep siswa dapat mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan merupakan masalah yang sering muncul dalam pembelajaran IPA. Pemahaman konsep sangat krusial dalam proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran IPA, karena pengembangan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA sangat penting untuk mendukung prestasi belajar siswa. Prestasi belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi yang diperoleh selama proses belajar mengajar.

Mengenai Permasalahan yang ditemukan tentang pemahaman konsep murid yang rendah dalam mata pelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan model, media dan strategi yang dapat menarik perhatian murid. Dengan adanya model pembelajaran juga medianya, diharapkan murid dapat lebih mudah dalam memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. salah satu model pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang memberikan kondisi belajar aktif kepada murid, pengertian strategi berbasis masalah adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan murid untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga murid dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Junaid, *et al.*, 2021, hlm. 20).

Menurut Mardani, *et al.*, (2022, hlm, 57). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman murid tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah nyata. Dalam prosesnya, murid secara aktif terlibat untuk memahami masalah, mencari dan menganalisis informasi, merumuskan berbagai alternatif solusi, serta memilih solusi yang paling tepat melalui tahapan metode ilmiah.

Menurut Ejin , *et.al.*, (2020, hlm, 66). Model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep murid. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara murid yang mendapatkan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pembelajaran konvensional dalam hal kemampuan pemahaman konsep. Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan, termasuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta mencapai hasil belajar yang diinginkan (Kurniawan, *et al.*, 2023. hlm. 32). Selain model pembelajaran ada pula penggunaan media berbasis teknologi berupa game edukasi yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS yaitu *Educaplay*.

Educaplay adalah *platform* digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi IPAS untuk murid sekolah dasar, tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam Cahyono & Setiyadi, (2018 dalam Fernanda, *et al.*, 2024. hlm 59). *Educaplay* yang dirancang untuk membantu murid memahami materi IPAS melalui aktivitas pemecahan masalah dengan bentuk permainan. Dengan mengaplikasikan media game ini murid dapat menjadi lebih aktif, tertarik dan lebih mudah memahami konsep IPAS, sehingga terjadi peningkatan pemahaman konsep. *Educaplay* memiliki beraneka fitur seperti, *Video Quiz*, *FroggyJumps*, *Yes or No Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Map Quiz*, *Alphabet Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Game*, *Riddle*, *CrosswordPuzzle*, *Word Search Puzzle*, dan lainnya. *Educaplay* juga menunjukkan bahwa murid bisa saling berdiskusi dalam setiap pemecahan masalah, menerima dengan baik antar pendapat, serta mampu bertanggung jawab atas soal – soal yang sudah diberikan, keunggulan yang dimiliki pada *Educaplay* yakni terbukti dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan hasil belajar pada murid SD (Putri, *et al.*, 2025, hlm 17945).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengenai media *game* berupa *educaply* yang telah dilakukan oleh Ningrum, *et. al.*, (2025. hlm. 323). Menyatakan bahwa

hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep energi murid ($p < 0,05$). Rata-rata peningkatan pemahaman di kelas eksperimen mencapai 58,05%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 35,30%.

Temuan ini membuktikan bahwa *Educaplay* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep murid dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Kumalasari, *et al.*, 2024, hlm, 15). Yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* melalui Media Game Interaktif *Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan, mengatakan Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media game interaktif *Educaplay* secara signifikan meningkatkan pemahaman murid kelas V SD Negeri Kabangan tentang konsep persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 41,67% pada siklus I, menjadi 75% pada siklus II, dan 91,67% pada siklus III. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran baik dari sisi guru maupun murid di setiap siklus.

Secara teoritis, penelitian ini membuktikan bahwa model PBL dengan bantuan media game interaktif *Educaplay* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik. Dari uraian fenomena di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Murid Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari hasil observasi pada latar belakang di atas bahwasanya terdapat identifikasi masalah berupa:

1. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep murid SD dalam mata pelajaran IPAS SD.
2. Metode pembelajaran yang kurang efektif yang mengakibatkan kondisi murid SD kurang terlibat aktif dalam pembelajaran

3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menyebabkan kondisi murid kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran masih berfokus pada teori saja dengan menggunakan model konvensional sehingga pembelajaran belum mengarah pada *student-centred*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, supaya dalam penelitian ini lebih terarah dan pokok permasalahan, maka masalah yang akan diteliti perlu dibatasi. Adapaun batasan masalahnya, sebagai berikut:

1. Penelitian ini yang akan di ukur yaitu pemahaman konsep IPAS murid SD yang terdiri atas tujuh indikator, Dari tujuh indikator, peneliti hanya berfokus pada empat indikator yaitu (1) menafsirkan, (2) memberikan contoh, (3) mengklasifikasikan, dan (4) menjelaskan.
2. Model yang digunakan yaitu *Problem Based Learning* dengan sintaks
3. Media yang digunakan yaitu media *Educaplay*.
4. Populasi pada penelitian ini adalah murid kelas IV SDN 025 Cikutra Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil observasi bahwasanya terdapat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman konsep IPAS murid SD yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Educaplay* pada murid SD?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPAS murid SD dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Educaplay* dengan murid SD yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap konsep IPAS murid SD?
4. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep murid SD menggunakan media *Educaplay* dengan murid SD yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep IPAS murid SD yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Educaplay* pada murid SD
2. Mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPAS murid SD dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Educaplay* dengan murid SD yang menggunakan model pembelajaran konvensional
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap konsep IPAS murid SD
4. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep murid SD dengan menggunakan media interaktif dengan murid SD yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Murid SD
Media interaktif *Educaplay* yang dimaksud untuk membantu murid dalam meningkatkan kemampuan pemahaman pada pembelajaran. Media interaktif *Educaplay* berupaya untuk memotivasi murid agar lebih aktif, tertarik, dan semangat dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
Media interaktif *Educaplay* yang dikembangkan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi bantuan guru dalam pembelajaran. Media interaktif *Educaplay* yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan motivasi guru dalam media pembelajaran yang bervariasi.
3. Bagi Sekolah
Pengembangan media interaktif *Educaplay* yang dilakukan diharapkan dapat menjadi buah pikiran serta sumbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah–istilah yang digunakan pada variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep menurut (Azahara, 2020, hlm. 36). Akibatnya, murid dapat merumuskan pendapat dan menerapkan ide sesuai dengan struktur kognitif mereka Seperti yang diungkapkan oleh Erina Susanti dkk. (2021, hlm. 98), konsep pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menerima, menyerap, dan memahami informasi atau materi yang diperoleh melalui serangkaian peristiwa atau kejadian yang dapat dilihat atau didengar. Data ini kemudian disimpan dalam pikiran subjek, di mana dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Definisi pemahaman atau memahami menurut Astuti & Dasmo (2016, hlm. 41) mengatakan bahwa pemahaman merupakan bagian ranah kognitif yang tingkatannya lebih tinggi dari pengetahuan, serta merupakan dasar untuk membangun wawasan. Kemudian pengertian konsep dikemukakan oleh Rosser (dalam Syurdadi, 2014, hlm. 72) bahwa konsep merupakan hal abstrak yang mewakili objek-objek kejadian atau hubungan-hubungan yang memiliki atribut sama.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil simpulan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan kognitif murid dalam menerima, menyerap, mengolah, dan mengaitkan informasi yang diperoleh sehingga membentuk struktur pengetahuan yang bermakna. Pemahaman konsep memungkinkan murid tidak hanya mengetahui suatu informasi, tetapi juga mampu merumuskan pendapat, menjelaskan kembali, serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya (Rusman, 2010). Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan pemecahan masalah. (Dasa Ismaimuza, n.d. 2010, hlm 88). Dengan maksud murid secara aktif mampu mencari jawaban atas masalah-

masalah yang di berikan pendidik. Dalam hal ini pendidik lebih banyak sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara aktif (Siregar, 2016, hlm. 102).

Menurut Amin, dkk (2021, hlm. 89) ciri utama dari model pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya adalah pengajuan masalah atau pertanyaan, keterkaitan dengan disiplin ilmu yang lain, penyelidikan yang autentik, menghasilkan dan memamerkan hasil karya, dan kolaborasi. Model *Problem Based Learning* dapat mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Towe (2021) yang menyatakan bahwa langkah langkah pembelajaran pada materi luas permukaan balok dengan menggunakan pendekatan PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa yaitu (a) orientasi, (b) mengorganisasi, (c) membimbing penyelidikan secara individu, (d) presentasi, (e) analisa dan evaluasi.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan masalah secara sistematis, di mana murid berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya melalui penyelidikan dan kolaborasi. Dalam penerapannya, PBL menempatkan pendidik sebagai mediator dan fasilitator yang membimbing murid dalam mencari solusi atas permasalahan yang diberikan. Model ini memiliki ciri utama berupa pengajuan masalah autentik, keterkaitan antar disiplin ilmu, kerja sama, serta penyajian hasil karya. Melalui tahapan orientasi, pengorganisasian, penyelidikan, presentasi, serta analisis dan evaluasi, PBL terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman, berpikir kritis, dan kreatif murid sekolah dasar.

3. Media Pembelajaran *Educaplay*

Educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila untuk peserta didik, tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam (Cahyono & Setiyadi, 2018, hlm. 13).

Game pembelajaran *Educaplay* merupakan platform *online* yang menyediakan alat untuk membuat aktivitas pendidikan interaktif, seperti kuis, teka-teki, pencocokan, dan berbagai jenis permainan edukatif lainnya Hanifah, (2024, hlm. 12) Guru dapat membuat konten interaktif yang menarik untuk peserta didik, yang dapat digunakan di kelas atau sebagai tugas rumah. Platform ini mendukung berbagai format multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga pengguna dapat membuat pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. (Oviliani & Susanto, 2023, hlm. 35).

Dalam era digital, penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* menjadi solusi potensial untuk meningkatkan pemahaman konsep murid. Menurut Hervin (dalam Agdiyah, *et al.*, 2024, hlm. 68) menyatakan *Educaplay* merupakan sebuah platform pembelajaran daring yang mengintegrasikan berbagai aktivitas interaktif, termasuk permainan, kuis, dan video yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Platform ini membuat belajar menjadi menyenangkan bagi murid dan meningkatkan keterlibatan dan keterampilan mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, *Educaplay* merupakan aplikasi pembelajaran digital berbasis daring yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, permainan *edukatif*, serta konten multimedia yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pembelajaran. Penggunaan *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga membantu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konsep peserta didik. Dengan dukungan fitur permainan dan media multimedia, *Educaplay* menjadi solusi yang efektif dalam pembelajaran di era digital untuk membantu murid memahami konsep secara lebih mendalam.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini disusun untuk menjadikan penyusunan penelitian menjadi lebih terstruktur dan teroganisir untuk memudahkan penataan dalam penulisan skripsi. Sistematika skripsi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (Affandi, *et al.*, 2024, hlm 27-37) yang terdiri dari 5 bab yaitu, bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian,

bab IV hasil penelitian dan pembahasan, bab V kesimpulan dan saran. Berikut struktur penyusunan dalam sistematika skripsi:

1. Bab I Pendahuluan, bagian pendahuluan mencakup penjelasan tentang latar belakang permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian, indentifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi yang berkaitan dengan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS murid SD.
2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, dalam bab ini menyajikan landasan teoritis mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning*, media pembelajaran *Educaplay*, kemampuan pemahaman konsep IPAS, penelitian terdahulu yang sesuai dengan variable penelitian, kerangka, asumsi serta hipotesis penelitian pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS murid SD.
3. Bab III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS murid SD.
4. Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, bab ini menyusun hasil penelitian pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS murid SD.
5. Bab V simpulan dan saran, bab ini menjelaskan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian. Kesimpulan berisi hasil yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirancang, sedangkan saran berisi solusi atau rekomendasi untuk mengatasi permasalahan terhadap hasil dari penelitian.