

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah tolak ukur dalam peserta didik memperoleh pengetahuan, terlebih pengetahuan juga bisa didapatkan di luar lembaga pendidikan. Tetapi kendati demikian tentunya lembaga pendidikan berupaya untuk mencanangkan berbagai konsep pendidikan agar terciptanya generasi muda yang dicita-citakan sesuai dengan harapan bangsa dan negara. Segala hal yang mengajarkan semua generasi berupa konsep pengetahuan mulai dari pembelajaran formal di sekolah hingga pengajaran di lingkungan hidup juga bisa disebut dengan pendidikan. Menurut Nurbaeti (2019) pendidikan bukan sekedar memberikan pengalaman pengetahuan, tetapi juga memberikan nilai-nilai atau melatih keterampilan dalam mengembangkan sikap potensial dan aktual yang telah dimiliki oleh siswa. Pendidikan tentunya didukung dengan berbagai aspek, mulai dari sumber daya manusia berupa pendidik dan siswa, sarana dan prasarana, serta tunjangan yang menjadi dukungan dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya pendidikan memanglah hal yang harus diutamakan, mengingat pengembangan sumber daya manusia semakin meningkat dengan adanya zaman teknologi sekarang, maka dari itu pendidikan pun harus ikut ditingkatkan. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti melihat bahwa pendidikan sekarang masih harus dilaksanakannya inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik disertai dengan sumber belajar di suatu lingkungan belajar yang didukung oleh sumber daya pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana. Sumber belajar yang dimaksud disini dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Tafonao (2018:103), peranan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru dan siswa, karena media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar siswa. Pembelajaran tidak hanya menitik beratkan pada buku dan *teacher centered* saja atau hanya pembelajaran

konvensional secara ceramah yang digunakan.

Pembelajaran harus mengadakan sebuah pengembangan berbantuan teknologi yang relevan untuk saat ini. Masih terdapat banyak sekolah yang tertinggal jauh dalam penerapan pembelajaran inovatif, terkadang guru masih mengandalkan cara belajar yang pasif, dan media yang digunakan pun masih terbilang sederhana sekali. Kemajuan teknologi yang pesat seperti adanya *smartphone*, mesin canggih atau *gadget* lainnya memungkinkan kita tergerus atau terbantu banyak dengan itu. Siswa SD yang dihadapkan pada tantangan abad 21 sudah tentu harus mulai dikenalkan pada beberapa media pembelajaran guna meningkatkan sebuah pemahaman akan konsep pembelajaran yang sedang dilakukan. Menurut Jan (2017), pendidik pada abad 21, dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dan mengintegrasikannya untuk menguasai konten keterampilan mengajar dalam proses pembelajaran. Dengan berbagai tantangan yang ada maka tenaga pendidik dan siswa harus bersama-sama menciptakan hasil belajar yang mumpuni.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti melihat bahwa di sekolah dasar masih terdapat banyak kekurangan. Merujuk pada yang sudah dipaparkan sebelumnya, bahwa di sekolah dasar media pembelajaran yang dipakai masih sangat sederhana, terkadang pun tidak memakai media sama sekali dalam penerapannya. Hal ini ditakutkan akan terjadi sebuah kesalah pahaman konsep pembelajaran yang diterima oleh siswa, serta pasifnya siswa dikarenakan tidak adanya daya tarik atau media inovatif yang dapat diterapkan di sekolah tersebut. Hasil komunikasi dengan salah seorang tenaga pendidik Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah bahwasannya guru masih sangat terpaku pada pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, guru masih mengandalkan kemampuan mengajar yang hanya terpaku pada sumber buku dan tidak menggunakan media apapun karena daya kreatifitas yang masih kurang. Beliau mengatakan bahwa dari rata-rata tenaga pendidik yang berada di lingkungan sekolah hanya 5 dari 20 pendidik yang senang memakai media serta model dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Surya (2017) juga menemukan kendala yang dialami oleh guru dalam pembelajaran, menurutnya proses pembelajaran

masih berpusat kepada guru, guru belum memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dan belum menghadapkan siswa pada suatu yang nyata, oleh karena itu aktivitas belajar siswa kurang aktif. Selain itu banyak juga pendidik yang masih harus dikenalkan dengan berbagai macam model dan media agar pembelajaran mengalami perubahan ke arah yang positif. Jika pendidik masih kurang dalam penerapan model dan media pembelajaran, dampaknya siswa akan cepat lelah dan bosan saat belajar. Dari hasil pengamatan terhadap pengalaman pada saat mengemban tugas kuliah PLP dan tugas observasi sekolah, memang pembelajaran yang inovatif, aktif, serta menyenangkan masih harus ditingkatkan, melihat siswa yang masih tidak bisa paham betul mengenai pembelajaran dan tidak dikenalkannya dengan media yang mendukung pada saat KBM.

Hal ini terbukti dengan adanya data pada saat berkomunikasi dengan salah satu pendidik di sekolah, bahwa sekitar 20 dari 30 siswa mempunyai presentase hasil belajar yang masih rendah, bisa dilihat pada saat ulangan masih terdapat siswa yang meraih nilai 75, nilai tersebut yaitu KKM dari kelas IV, dan ada juga yang masih kurang dari KKM. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi pada SDN Andir kelas IV, setelah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV A, beliau mengatakan bahwa faktanya anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi tetapi bukan mengenai pembelajaran tetapi kenal dengan *game* dan aplikasi yang isinya hanya hiburan tidak mendidik tanpa mereka mengetahui banyaknya bantuan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan melalui *handphone* atau laptop. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuanta (2019:92), ia menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang digunakan.

Akibat gejala tersebut, sikap siswa dikelas pun menjadi berbeda, siswa menjadi susah paham dengan pembelajaran karena fokusnya sudah terbagi dengan hal yang menurut mereka lebih menarik, oleh karena itu pembelajaran menjadi diulang-ulang agar siswa paham. Fenomena ini juga dipengaruhi oleh dampak Covid-19, akibat pembelajaran daring perubahan pemahaman dan

sikap siswa menjadi sangat berbeda. Selain itu jika tidak menggunakan strategi yang baik, siswa akan cepat berhamburan di kelas dan tidak betah karena pembelajaran yang membosankan. Model pembelajaran tidak begitu digunakan oleh guru karena terbatasnya waktu untuk fokus menekan siswa agar paham saja. Tentunya hal ini berdampak dengan hasil belajar siswa. Menurut hasil wawancara, beliau berkata bahwa dari jumlah 24 siswa di kelas, hanya 5 siswa yang paling unggul dalam pembelajaran. Tentunya hal ini menjadi tugas dan tanggung jawab agar hasil belajar dapat ditingkatkan.

Pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik merupakan paduan kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau standar isi (SI) yang dikaitkan sebagai bentuk pembelajaran dari pendekatan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang dikemas menjadi satu tema. Menurut Putra & Desyandri (2020), pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa. Dengan adanya kaitan dan paduan tersebut maka peserta didik diharapkan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik itu sendiri. Bermakna disini artinya peserta didik akan dapat memahami berbagai konsep-konsep pengetahuan dari yang sudah dipelajari sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Sejalan dari pada itu, pembelajaran tematik juga menuntut siswa agar dapat memahami sebuah permasalahan dari kehidupan nyata yang sebenarnya.

Isi dari sebuah tema pembelajaran banyak mengutip sebuah kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang harus dipecahkan. Maka dari itu guru harus aktif dalam menghubungkan pembelajaran tematik kedalam suatu model pembelajaran agar berdampak secara baik pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam perolehan hasil tes (Emelia, 2021). Dengan model pembelajaran siswa akan berpotensi lebih besar dalam menciptakan pengetahuan nya terlebih mengenai permasalahan-permasalahan secara nyata. Adanya model pembelajaran berbasis masalah atau disebut *Problem Based*

Learning dapat membantu realisasi guru dalam menciptakan hasil belajar peserta didik yang dicita-citakan. Model PBL adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa (Abuddin Nata, 2009).

Model PBL mempunyai keunggulan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, hal ini didukung oleh pernyataan Hamruni (dalam Caesariani, 2018 : 837) bahwa model PBL merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami isi pelajaran dan menjadi ajang untuk siswa menemukan pengetahuannya sendiri. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hana Maryunda dan Desyandri (2021) yang mengemukakan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tematik kelas IV sekolah dasar, hal ini dinyatakan dengan hasil penelitian yang menyebut bahwa rata-rata nilai siswa setelah menggunakan PBL yaitu 84,038. Model pembelajaran tentunya akan sangat terbantu jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Dalam penelitian ini model juga akan dikaitkan dengan bantuan sebuah aplikasi powtoon sebagai media dalam pembelajaran.

Menurut Ernalida (2018), Powtoon adalah aplikasi *web* berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi. Menurut Nina Fitriyani (2019:107) kelebihan dari aplikasi powtoon ialah penggunaannya praktis dan mempunyai banyak template menarik yang dapat diterapkan. Oleh karena itu aplikasi ini dapat membantu pembuatan media pembelajaran yang menarik juga. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Priskilah, *et al* (2021) juga menyarankan penggunaan aplikasi powtoon dalam pembelajaran. Dari hasil penelitiannya, diambil kesimpulan bahwa aplikasi powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa setelah menggunakan media powtoon yaitu 84,77. Dengan digunakannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media powtoon ini dapat dijadikan sebagai solusi dalam peningkatan kreativitas, inovasi, dan peningkatan hasil belajar terhadap kemampuan pemahaman siswa.

Berdasarkan pertimbangan dan penjelasan fenomena di atas, yang sudah dirujuk dari beberapa pengamatan dan dukungan oleh fakta di lapangan, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN Andir*”. Peneliti melihat bahwa di SD tersebut masih membutuhkan penanganan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Diharapkannya penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Andir dengan menggunakan model pembelajaran dan bantuan dari media pembelajaran berbasis teknologi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.
2. Kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan.
3. Penggunaan model dalam proses pembelajaran belum terealisasi secara baik.
4. Media digital berupa aplikasi pembelajaran perlu dikenalkan lebih dalam lagi.
5. Media pembelajaran memerlukan perkembangan yang memadai agar siswa tidak merasa bosan.
6. Rendahnya kreatifitas dalam merancang suatu pembelajaran.
7. Hasil belajar siswa terkait pemahaman materi pelajaran yang masih rendah, KKM belum terpenuhi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Powtoon dengan pembelajaran konvensional terhadap

hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Andir ?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Andir ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Powtoon dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Andir.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Andir.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan penulis, dapat mendukung atau mempertegas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan juga dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi powtoon terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN Andir.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi guru

Sebagai suatu masukan dan pengenalan terkait model dan media pembelajaran guna memperbaiki sistem pembelajaran di kelas dalam upaya mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada.

b. Manfaat bagi siswa

Sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran dan upaya untuk meningkatkan pengetahuan, kreatifitas dan hasil belajar siswa. Selain itu bermanfaat juga untuk menambah motivasi siswa dalam belajar.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberi manfaat untuk terciptanya pendidik yang inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis model dan teknologi. Selain itu penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk menerapkan berbagai model dan media pembelajaran.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model yang menitik beratkan pada permasalahan-permasalahan yang nyata, untuk distimulus dan dipecahkan oleh siswa dengan tujuan siswa mampu berpikir kritis. Langkah-langkah yang digunakan dalam penerapan model ini yaitu sesuai dengan pendapat Jumaisyaroh (2015:80), yaitu ; orientasi siswa terhadap masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, menyajikan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Aplikasi Powtoon

Aplikasi powtoon ialah sebuah aplikasi berbasis *software online* yang mempunyai fitur animasi berupa video, gambar, dan suara yang bertujuan agar pembelajaran semakin inovatif dan interaktif. Penggunaan dalam aplikasi powtoon ini sebagai bantuan dalam penyajian materi pelajaran yang dimaksudkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah suatu perubahan sikap atau perubahan dalam aspek pembelajaran yang telah didapat dari proses belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya. Dalam penelitian ini aspek yang menjadi tujuan utama ialah mengenai aspek kognitif, yaitu peningkatan terhadap pengetahuan siswa.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika Skripsi bertujuan agar penyusunan dalam penelitian mampu terinci secara rapih dan dapat memudahkan dalam penyusunan penelitian. Sistematika skripsi yang digunakan peneliti mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan 2023, yang tercantum pada halaman 36 – 47. Berikut ialah penyusunan dalam sistematika skripsi :

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian dalam pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, bagian ini bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bagian ini memuat kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori serta peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu dan berkaitan dengan variabel yang terlibat dalam penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, bagian ini berisi mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan hasil pengolahan data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, simpulan berisi uraian penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan pada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini memuat mengenai daftar pustaka dan lampiran.

4. Riwayat Hidup