

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses untuk mencapai tujuan, di mana kegiatan belajar mengajar dihubungkan dan tindakan-tindakan yang ditargetkan diambil untuk mencapai tujuan. Dalam pendidikan, tujuan terkadang diartikan sebagai upaya untuk mengartikulasikan hasil yang diharapkan bagi peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pendidikan di sekolah merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Hal tersebut juga terkandung dalam ayat Alquran surat At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?”

Ayat di atas menjelaskan bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Karena dengan pengetahuan manusia akan mengetahui apa yang baik dan apa yang buruk, benar atau pun yang salah. Berkaitan dengan pengetahuan, diketahui bahwa pengetahuan merupakan hasil dari proses pendidikan yang tersusun secara sistematis dan terukur.

Ilmu pengetahuan alam, sering juga disebut pendidikan sains, disingkat menjadi ilmu pengetahuan alam (IPA). Sains adalah pembelajaran yang berbasis prinsip, suatu proses yang dapat meningkatkan sikap ilmiah selebihnya terhadap konsep-konsep ilmiah. Oleh karena itu, pembelajaran sains di sekolah dasar terjadi melalui penyelidikan sederhana, bukan hanya menghafal sekumpulan konsep ilmiah. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung pembelajaran

ilmiah melalui observasi, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran seperti ini meningkatkan sikap ilmiah peserta didik yang diwujudkan dalam merumuskan masalah dan menarik kesimpulan, serta memampukan mereka berpikir kritis melalui pembelajaran ilmiah.

Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu seseorang mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi perubahan atau permasalahan apa pun secara terbuka dan kreatif tanpa kehilangan jati dirinya. Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal dan mempunyai aturan yang jelas. Guru berperan dalam keberhasilan peserta didik sebagai fasilitator. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih metode dan media pembelajaran yang digunakannya untuk mencapai hasil pembelajaran.

Hasil belajar dapat tercapai ketika guru mengajar pembelajaran, mereka tidak hanya menjadikan peserta didik sebagai objek belajar saja, tetapi juga menjadikan peserta didik sebagai subjek dan melibatkannya secara langsung dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar. Selain itu, guru hendaknya tidak hanya menggunakan model dan media pengajaran yang monoton saja, namun juga harus mampu mengembangkan media pengajaran yang beragam dan menarik agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kunci untuk memperoleh pengukuran dan data tentang hasil belajar peserta didik adalah dengan mengetahui garis besar indikator-indikator yang berkaitan dengan jenis prestasi yang ingin diungkapkan atau diukur. Menurut Baharudin (2017, hlm. 22) indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor.

Indikator hasil belajar dikategorikan menjadi tiga indikator menurut Mudjiana (2022, hlm. 18) yaitu ranah kognitif yang berfokus pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran dan transfer informasi, serta ranah efektif. Ranah ini mengacu pada sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan. Ranah perilaku dan psikomotorik, seperti keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan dalam praktik keterampilan dan perolehan keterampilan. Berdasarkan kedua

pendapat mengenai indikator hasil belajar tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar ada tiga jenis, yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan terakhir ranah psikomotorik.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 100 Cipedes pada materi perkembangbiakan tumbuhan, guru menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan tanya jawab serta penggunaan media dan model yang terbatas, serta guru memerlukan model dan media baru pada proses pembelajaran. Faktor – faktor tersebut turut mengakibatkan rendahnya nilai rata-rata IPA dan tidak memenuhi KKM 70 yang ditentukan. Seperti yang ditemukan di kelas IV B, dari jumlah siswa sebanyak 25 orang hanya 10 yang mencapai KKM.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Febriani, U, dkk (2022, hlm. 167) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantu Media Video Animasi Pada Siswa Kelas IV SD”. Hasil yang ditunjukkan pada penelitian ini, yakni hasil uji hipotesis nol didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $7,80798 > 1,99834$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar IPA yang diteliti oleh Febriani, U, dkk (2022, hlm. 168) dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain hasil belajar sebagian peserta didik yang tidak mencapai KKM, akibat belum optimalnya pemilihan dan penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Peserta didik hanya mendengarkan saat guru menjelaskan pembelajaran, karena peserta didik dan guru kurang berinteraksi sehingga menyebabkan rendahnya kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah. Beberapa peserta didik juga cenderung pasif dan kurang termotivasi ketika pembelajaran dengan media yang kurang beragam, sehingga dapat dengan cepat membuat pembelajaran menjadi membosankan. Kemudian sumber belajar yang digunakan hanya sebatas buku peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan.

Oleh karena itu peranan model pembelajaran dan media pembelajaran sangat penting ketika hadir dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti memilih

model *Problem Based Learning*, yang memberikan solusi terhadap rendahnya hasil belajar. Model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang bermakna dalam memecahkan masalah. Sejalan dengan pendapat Abidin (2014, hlm. 160) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pendidikan yang memberikan pengalaman untuk pembelajaran aktif dan konstruksi pengetahuan serta secara alami mengintegrasikan konteks pembelajaran dunia nyata.

Pembatasan penggunaan media oleh guru saat ini harus disesuaikan sedikit demi sedikit. Hal ini dilakukan agar para peserta didik memahami tidak hanya secara teoritis, tetapi juga secara praktis. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA dikelas IV sekolah dasar. Penggunaan model dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat dalam kegiatan belajar serta mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan psikologis anak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu media pembelajaran yang mengandung teknologi. Media tersebut adalah media video animasi. Media video animasi merupakan media yang berbasis audio visual.

Berdasarkan penjelasan masalah di atas, peneliti memutuskan bahwa model *Problem Based Learning* dan media video animasi sebaiknya diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi perkebangbiakan tumbuhan di kelas IV. Peneliti memilih model *Problem Based Learning* dan media video animasi ini karena mengandung unsur kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, karena pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Makna materi menjadi lebih jelas, dan siswa lebih mampu memahami materi serta menguasai tujuan pembelajaran. Metode pengajaran pun semakin beragam dan tidak hanya mencakup komunikasi verbal dengan kata uraian. Agar peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, maka peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi

juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, membuat dan menunjukkan, sehingga mereka dapat belajar lebih banyak. Bertitik tolak dari hal tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul ” **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 100 CIPEDES**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih didominasi dengan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat, merangkum pembelajaran, dan hanya menggunakan buku yang tersedia.
2. Guru mengalami kesulitan dalam mengajar materi perkembangbiakan tumbuhan yang disebabkan siswa tidak tertarik dengan proses pembelajaran
3. Guru membutuhkan media baru pada pembelajaran materi perkembangbiakan tumbuhan agar siswa tidak bosan atau jenuh.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi permasalahan yang diuraikan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan permasalahan agar penelitian dapat lebih fokus pada permasalahan yang perlu dipecahkan. Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti adalah

1. Apakah pelaksanaan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi di SDN 100 Cipedes?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 100 Cipedes. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu,

1. Untuk mengetahui apakah model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi di SDN 100 Cipedes

F. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat bagi peserta didik
 1. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai materi perkembangbiakan tumbuhan.
 2. Diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghibur serta pembelajaran tidak membosankan.
- b. Manfaat bagi guru
 1. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional dan mengembangkan potensi guru pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi.
 2. Diharapkan dapat memberikan masukan atau alternatif penggunaan model dan media pembelajaran.
- c. Manfaat bagi sekolah
 1. Diharapkan dapat meningkatkan prestasi sekolah dalam bidang akademis.
 2. Dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian secara spesifik “Pengaruh Model *Problem Based*

Learning Media Video Animasil Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 100 Cipedes”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

1. Model *Problem Based Learning*

Menurut Octavia, S.A (2020, hlm. 21) model *Problem Based Learning* adalah model pendidikan yang dirancang untuk membantu guru memperoleh pengetahuan penting dalam proses pemecahan masalah ilmiah. Model *problem based learning* merupakan model pendidikan yang menghadirkan masalah sebagai landasan utama kegiatan pembelajaran yang diawali dengan pertanyaan berbasis masalah.

2. Media Video Animasi

Video animasi menurut Fatmawati, S. D (2020, hlm. 17) adalah animasi berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus untuk bergerak sepanjang jalur yang telah ditentukan setiap saat. Media Media video animasi merupakan jenis media audio visual yang memuat gambar dengan diolah sehingga menghasilkan gerakan-gerakan yang menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Menurut Syafrida (2019, hlm. 78), hasil belajar merupakan hasil dari usaha yang dilakukan atau dialami oleh seseorang peserta didik dan dinyatakan dalam bentuk kemampuan, kecerdasan, keterampilan, dan perilaku. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah suatu pengalaman belajar

H. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Menjelaskan definisi model *Problem Based Learning*, media video animasi, hasil belajar, IPA dan konsep materi perkembangbiakan tumbuhan, jenis-jenisnya, Langkah-langkah dan kelebihan dan kekurangannya

Bab III Metodologi Penelitian

Menjelaskan mengenai metode penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Memaparkan dan menganalisis data data yang didapatkan dari hasil pengujian

Bab V Penutup

Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.