

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah landasan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas terhadap perkembangan suatu bangsa, upaya sadar ini guna memaksimalkan kemampuan peserta didik sebagai sumber daya manusia dengan mendukung dan membantu upaya kegiatan peserta didik. Sebagaimana yang sesuai dengan Soekartawi (2003, hlm. 49) Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, karakter serta rasa tanggung jawab. Menurut Alifah (2021, hlm. 113) Pendidikan yang berkualitas atau bermutu pada saat ini sudah menjadi program pemerintah yang masih terus diupayakan. Upaya yang dilakukan untuk mencapai pendidikan berkualitas tidak hanya dilakukan oleh pemerintah saja, pihak lain juga turut serta dalam mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan, diantaranya pihak swasta, lembaga pendidikan bahkan masyarakat umum turut serta dalam upayanya. Segelintir masyarakat yang sudah memahami mengenai pentingnya pendidikan, mereka akan berusaha mencari sekolah terbaik bagi putra-putrinya. Mereka tidak peduli mengenai mahalnya biaya pendidikan yang dikeluarkan, asalkan putra-putri mereka mendapatkan pendidikan terbaik dengan fasilitas yang layak dan menjadi lulusan berkualitas.

Agar tujuan pendidikan nasional dapat dilakukan lewat proses pembelajaran di kelas-kelas melalui upaya perbaikan yang melibatkan peningkatan kualitas metode pengajaran, pembaruan kurikulum, memberikan sumber daya pendidikan yang memadai mulai dari fasilitas sekolah hingga ketersediaan pendidik yang dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan nasional serta penanganan ketidaksetaraan pendidikan dapat membantu mengurangi risiko hasil belajar yang rendah. Karena nantinya hasil belajar ini akan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Maka dari itu dengan adanya tujuan pendidikan nasional, diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang terbentuk dari proses pembelajaran yang baik dan mempunyai kualitas pendidik yang baik pula.

Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih memiliki masalah rendahnya hasil belajar. Hal ini merupakan kesimpulan dari studi PISA (*Programme for International Assessment*) yang diselenggarakan oleh Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD). Survei internasional ini mengukur kemampuan literasi dasar peserta didik berusia 15 tahun dalam bidang matematika, membaca, dan sains. Pada tahun 2018, Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 79 negara. Indonesia mendapat skor 371 untuk membaca, 379 untuk matematika, dan 396 untuk sains. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sains di Indonesia masih rendah (Zenius Education, 2019, hlm.52).

Penelitian terdahulu yang dilakukan Widyaningrum, dkk. (2023, hlm. 15) berhasil membuktikan bahwa melalui penelitian dan wawancara dengan pendidik kelas V di SDN Kedungjenar, sebuah sekolah dasar di gugus Halmahera, Kecamatan Bulora, ditemukan adanya masalah dalam pembelajaran IPAS, yaitu hasil belajar sebagian besar peserta didik yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar peserta didik di kelas V A: 13 dari 24 peserta didik (atau 54%) tidak mencapai nilai KKM. Di kelas V B, 16 dari 27 peserta didik (yaitu 59%) tidak mencapai nilai KKM. Di kelas V, 12 dari 27 peserta didik (44%) tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan data tersebut masalah yang ditemukan yaitu 1) proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada pendidik dengan satu arah, 2) media yang dimanfaatkan pendidik dalam pembelajaran masih terbatas dan

kurang memadai, 3) hasil belajar peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran IPAS yang cenderung masih sangat rendah.

Jadi dapat disimpulkan permasalahan yang sering ditemui merupakan masalah yang dialami oleh peserta didik itu sendiri. Seperti halnya 1) penjelasan materi oleh pendidik menggunakan metode ceramah yang rumit susah dipahami dan dimengerti, 2) penggunaan media pembelajaran yang sifatnya masih konvensional, serta 3) Hasil belajar peserta didik kelas IV tergolong masih rendah belum mencapai KKM. Masalah mendasar yang membuat peserta didik kurang memahami adalah karena media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran adalah media konvensional. Pendidik menjelaskan dengan metode ceramah sehingga peserta didik sulit mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena penjelasannya terlalu abstrak dan peserta didik pasif hanya menerima penjelasan pendidik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar memiliki kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah nyata adalah *Problem Based Learning*. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan masalah yang dibuat oleh peserta didik secara mandiri untuk mengumpulkan dan menggabungkan pengetahuan baru (Alper Aslan, 2021, hlm. 2). *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menitikberatkan kepada peserta didik sebagai pembelajaran dan dihadapkan pada permasalahan kehidupan nyata yang akan dipecahkan melalui seluruh pengetahuan yang dimiliki (Nandhita, 2018 hlm. 24).

Berdasarkan analisis di atas, hasil belajar kognitif peserta didik dapat dipengaruhi dengan penerapan model *Problem Based Learning*. Hal ini disebabkan *Problem Based Learning* memunculkan masalah di awal pembelajaran agar peserta didik dapat mengintegrasikan pengetahuan baru. Nantinya, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya untuk memecahkan masalah tersebut. Jadi hasil belajar itu bisa diperbaiki dengan cara merubah gaya belajar peserta didik dengan menggunakan karakteristik *Problem Based Learning*.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peneliti menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* adalah media *Powtoon*. Animasi *Powtoon* salah satu media interaktif online yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik (Nurdiansyah, dkk, 2018, hlm. 2). Hal ini sejalan dengan pendapat Rosiyanti, dkk. (2020, hlm. 57) dengan menggunakan layanan web, *Powtoon* adalah alat pembelajaran audio-visual yang mengekspos pengguna pada konten melalui kartun, efek transisi yang menarik dan lebih hidup, animasi tulisan tangan, dan pengaturan waktu yang sederhana.

Pendidik dapat menyampaikan materi dengan mudah, meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik. Selain itu, *Powtoon* sudah direkomendasikan menjadi program yang cocok digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang nasional. Karena sudah memiliki alat dan berbagai efek yang cocok untuk mempengaruhi kreativitas, memberikan stimulus dalam pemecahan masalah pada peserta didik, serta hasil belajar peserta didik.

Berangkat dari hal tersebut akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik yang akan berpengaruh pada pemahaman materi dan kemampuan mereka untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2011, hlm. 7) Kompetensi atau keterampilan yang dapat diperoleh peserta didik setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang dibuat dan dilaksanakan oleh pendidik di kelas dan sekolah tertentu dikenal sebagai hasil belajar.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini dilakukan oleh Widyaningrum, dkk. (2023, hlm. 9) berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPAS peserta didik kelas V SD di Gugus Halmahera Kabupaten Blora. Selain itu, penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati" dilakukan oleh Yuliati, dkk. (2022, hlm. 10) Hasil

penelitian menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan media *Powtoon* dinilai sangat berhasil.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 113 Banjarsari”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik quasi eksperimen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV masih tergolong rendah.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum menarik.
3. Media digital berbasis aplikasi perlu dikenalkan lebih dalam.
4. Proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered learning*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran model *Problem Based Learning* berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 113 Banjarsari?
2. Berapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 113 Banjarsari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS lebih tinggi dari pada peserta didik yang memperoleh model *Problem Based Learning* tanpa

berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 113 Banjarsari.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 113 Banjarsari.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 113 Banjarsari sebagai salah satu perkembangan teknologi dalam pengetahuan serta meningkatkan keilmuan bagi pendidik untuk menerapkan pembelajaran abad-21.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

b. Manfaat bagi Pendidik

Sebagai suatu masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran di kelas dalam upaya mengatasi permasalahan yang ada.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman dalam memecahkan masalah, mengumpulkan, dan menemukan masalah serta merasakan perubahan dalam pembelajaran di kelas.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran terhadap penggunaan istilah pada penelitian ini, maka definisi operasional pada penelitian sebagai berikut:

1. Model Problem Based Learning

Menurut *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Jadi Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah diawal pembelajaran yang harus dicari solusinya atau keterampilan pemecahan masalahnya sebagai pemicu peserta didik untuk mengembangkan berfikir kritisnya.

2. Media Powtoon

Graham (2015, hlm. 7) media video bernama *Powtoon* merupakan suatu inovasi dan media yang sangat mudah dalam membuatnya yaitu suatu presentasi berupa animasi bergerak dan dilengkapi *backsound* dan transisi yang membuat materi pelajaran menjadi bagus dan menarik bagi peserta didik sehingga lebih mudah untuk mengerti dan memahami.

Jadi *Powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi web online berupa animasi kartun dengan berbagai fitur menarik, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang mudah dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Mansur (2018, hlm. 57) menjelaskan bahwa hasil belajar secara luas mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik, yang merupakan modifikasi perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan peserta didik dalam bentuk angka- angka. Sebagaimana pendapat Achdiyat & Utomo (2018, hlm. 45) bahwa hasil belajar adalah kesimpulan dari evaluasi kemampuan peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk angka setelah mengikuti proses pembelajaran. Jadi hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat dinilai setelah mendapatkan pembelajaran baiksegi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab sesuai dengan Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah KTI (2023, hlm. 26) yaitu:

Bab I Pendahuluan, bab ini berisikan tentang dasar-dasar yang menjadi pokok dalam penelitian yang meliputi latar belakang yang berisi penjelasan secara spesifik kondisi Pendidikan di Indonesia terkait kualitas pembelajaran di sekolah dasar, identifikasi masalah berisi penjelasan permasalahan yang di hadapi dalam pembelajaran di sekolah, perumusan masalah berisi pertanyaan yang telah diuraikan sebelumnya dalam identifikasi masalah, tujuan penelitian berisi tentang tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang lebih spesifik, manfaat penelitian berisi penjelasan bagaimana hasil penelitian dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, definisi operasional berisi istilah kunci yang digunakan dalam penelitian agar jelas dan terukur dan sistematika penulisan berisi penjelasan secara singkat tentang struktur penulisan dan gambaran singkat isi setiap bab skripsi yang akan disusun mulai dari bab I sampai bab V.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, dalam bab ini berisikan tentang pemaparan teori-teori sebagai landasan dalam penelitian atau yang memuat hubungan antara teori-teori yang digunakan dengan penelitian yang akan dilakukan. Kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran akan diteliti melalui analisis materi ajar, hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka berpikir menjelaskan gambaran secara visual serta alur pikir hubungan antara variabel-variabel yang akan dianalisis, asumsi dan hipotesis penelitian yang berisi asumsi dasar yang mendasari penelitian kemudian dikembangkan menjadi hipotesis penelitian yang ingin diuji secara jelas dan terukur.

Bab III Metodologi Penelitian, bab ini berisikan tentang metodologi penelitian yang menjelaskan tentang cara pengambilan dan pengolahan data penelitian, diantaranya metode penelitian yang mencakup jenis penelitian yang digunakan, desain penelitian seperti apa yang akan digunakan dalam penelitian, subjek dan objek penelitian yang menjelaskan secara jelas populasi dan sampel

yang digunakan dalam penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian berisi penjelasan bagaimana metode pengumpulan data yang akan digunakan dan bagaimana instrumen penelitian yang akan digunakan beserta validitas dan reliabilitasnya, teknik analisis data menjelaskan bagaimana langkah-langkah analisis data secara sistematis, prosedur penelitian berisi urutan langkah-langkah yang harus diikuti oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini berisikan tentang hasil penelitian yang disajikan dalam data penelitian secara deskriptif seperti tabel, grafik, atau diagram. Pembahasan yang menjabarkan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data masalah penelitian sampai kepada hasil penyelesaian masalah.

Bab V Simpulan dan Saran, bab ini berisikan tentang simpulan yang mencakup simpulan penelitian yang telah dilakukan secara jelas dan sesuai dengan hasil analisis data dan pembahasan yang menjawab pertanyaan penelitian dalam bab I. Saranyang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi berdasarkan bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya serta mengusulkan gagasan penelitian untuk peneliti selanjutnya di masa depan.