

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah aspek yang memerlukan perhatian khusus dalam pembangunan nasional, karena hal ini merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat dan bangsa. Melalui pendidikan, nantinya kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan dengan baik, hal ini merupakan modal utama dalam melakukan pembangunan kemajuan bangsa ini. Pendidikan merupakan salah satu hal relevan untuk masa depan karena pendidikan yang mampu mengatasi serta menjawab tantangan saat ini maupun masa depan. Pendidikan akan menjadi penting ketika seseorang akan memasuki kehidupan masyarakat serta dunia kerja, karena suatu individu tersebut harus mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh atau didapat semasa individu tersebut sekolah, yang mana nantinya dapat menghadapi berbagai permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik itu di dunia kerja, Masyarakat dan masa saat ini maupun yang akan datang. Menurut Rahman dalam (Pratiwi et al., 2023, hlm. 250) salah satu prinsip pendidikan yang telah dikemukakan oleh salah satu pahlawan pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara dimana beliau menganut pendidikan 3A (Asah, Asih, Asuh) yang artinya :

Harus menciptakan suasana yang tepat dan baik, dalam suasana kekeluargaan dan dengan prinsip asih (kasih), asah (memahirkan), asuh (bimbingan) yang bukan hanya untuk diterapkan dalam pendidikan peserta didik, tetapi juga bisa diterapkan kepada kepala sekolah dan guru sebagai pemimpin agar tercipta suasana yang menyenangkan, aman, bahagia, damai.

Kewajiban menuntut ilmu telah diterangkan dan tertulis dalam ayat suci Al-Quran beserta Hadits. Belajar merupakan sebuah kewajiban bagi setiap manusia, karena mereka bisa meningkatkan potensi dan kemampuan di dalam dirinya selama mereka masih hidup di dunia. Dengan belajar, manusia juga dapat mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak diketahui dan menjadikan sebuah pengalaman di dalam hidupnya. Allah telah menerangkan anjuran untuk menuntut ilmu di dalam Al-Quran yang terdapat pada Surat Sad: 29 yang berbunyi sebagai berikut :

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: “Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran,” (QS Sad, 38: 29).

Menurut Djonomiarjo (2018, hlm. 40) “Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antar peserta didik dengan lingkungan sekitar, sehingga akan mengubah suatu perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik lagi”. Maka dalam proses pembelajaran, seorang guru perlu meningkatkan keterampilan mengajar mereka sehingga peserta didik juga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajara, guru perlu menguasai keterampilan dalam pembelajaran agar menarik minat peserta didik untuk dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah sebuah sasaran yang akan ditargetkan dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan oleh peserta didik dan guru di dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan adanya suatu tujuan pembelajaran diharapkan peserta didik mampu untuk aktif dan mandiri pada saat kegiatan pembelajaran maka nantinya dapat mencapai hasil belajar yang baik dan yang diinginkan oleh peserta didik dan guru.

Tuntutan pada abad 21 saat ini, dalam proses pembelajaran di perlukan sebuah inovasi pembelajaran yang menekankan pendekatan yang berfokus terhadap peserta didik, yang dimana mereka mampu untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun dilingkungan sekitar. Bukan hanya pengetahuan saja yang mampu di peroleh dan dipahami dengan baik, tetapi keterampilan juga perlu dikuasai oleh peserta didik pada abad 21 ini. Keterampilan ini meliputi berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan kreativitas, yang menjadi modal penting dalam mempersiapkan generasi emas untuk menghadapi perubahan dan tantangan dunia di masa depan. Menurut pandangan penulis berdasarkan dari kutipan Virmayanti dalam (Fonna & Nufus, 2024, hlm. 22) Peserta didik pada abad 21 bisa dilihat bahwa mereka dituntut dapat beradaptasi terhadap kemajuan teknologi untuk mampu berinovasi dalam keterampilan, literasi digital dan

keterampilan hidup maupun karier dimasa sekarang maupun masa depan agar mereka mampu bersaing untuk tantangan menghadapi dunia.

Seiring dengan kemajuan pendidikan di era saat ini, berpengaruh juga pada kurikulum, pada abad 21 ini yang dimana berkembang pesat berkat ada dari teknologi dan berpengaruh juga terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan, banyak perubahan yang terjadi akibat dari kemajuannya teknologi, salah satunya pada kurikulum pendidikan, dimana pada awalnya kurikulum pendidikan menerapkan Kurikulum 2013 lalu berubah menjadi Kurikulum Merdeka pada tahun 2021. Kurikulum Merdeka merupakan Kurikulum yang berinovasi pada teknologi abad 21 dan memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam memilih mata pelajaran. Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada pengembangan keterampilan hidup, seperti kemampuan dalam berpikir kritis, mampu berkomunikasi di dalam lingkungan, dan menjalin kerja sama.

Dalam kurikulum Merdeka, salah satu yang menjadi pembeda antara kurikulum sebelumnya ialah dimana mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi gabungan disebut dengan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial). Penggabungan kedua mata Pelajaran bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan terintegrasi. Hal ini dikarenakan agar peserta didik mampu untuk memahami hubungan antara fenomena alam dan konteks sosial, serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan menganalisis hal yang penting untuk menghadapi tantangan dimasa depan. Menurut pendapat penulis berdasarkan (Dede et al., 2018, hlm. 10) Mata Pelajaran IPA merupakan hal yang penting karena berhubungan langsung dengan kehidupan nyata peserta didik, dimana mata Pelajaran ini membahas sebuah fenomena alam secara tersusun dan teratur, berdasarkan hasil pengamatan dan percobaan yang telah dilakukan manusia.

Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan dan membentuk peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemahaman yang logis, kreatif, inovatif dan berdaya saing global. Berdasarkan fenomena dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis pada kegiatan Observasi di SDN 162 Warung Jambu Kota Bandung, bahwa masih banyak peserta

didik di kelas IV belum memenuhi penilaian yang baik pada pembelajaran IPA , hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional pada saat mengajar kepada peserta didik yang dimana peserta didik hanya mendengarkan saja. Peserta didik masih terlihat kurang memahami materi dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak ada usaha dalam menemukan jawaban terhadap permasalahan. Maka hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan dari data yang diperoleh dari guru kelas IV bahwa dari 20 peserta didik hanya ada 11 peserta didik yang mampu untuk mendapatkan nilai optimal pada mata pelajaran IPAS dan 9 peserta didik belum mampu untuk mendapatkan nilai optimal.pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 1. 1

Hasil Belajar Peseserta Didik Kelas IV SDN 162 Warung Jambu

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Peserta didik yang tuntas	11 pesserta didik	55%
Peserta didik yang belum tuntas	9 peserta didik	45%

Sumber : Guru Kelas IV SDN 162 Warung Jambu

Rendahnya hasil belajar di sebabkan oleh kemampuan peserta didik di kelas IV terhadap materi pembelajaran IPAS yang lebih cenderung pada IPA masih dikatakan rendah atau kurang. Hal tersebut berakibatkan pada proses pembelajaran yang dikatakan kurang aktif dan interaktif di dalam kelas. Oleh itu, perlu menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif bagi peserta didik, seperti menggunakan model atau media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang bertujuan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan mendapatkan hasil yang optimal. Karena hasil belajar sangat berpengaruh terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Oleh karena itu, salah satu cara untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, maka peran pendidik sangat penting dalam menguasai model pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Problem*

Based Learning (PBL) yang dimana model ini dapat membantu mengoptimalkan serta memberikan keaktifan pada proses pembelajaran peserta didik. hal ini sesuai dengan peneliti sebelumnya (Anis Khoirunnisa et al., 2023, hlm. 2100) “Model PBL ini mengajak untuk mendorong dan memperkuat pemahaman serta cara berpikir peserta didik dengan memanfaatkan pada masalah untuk titik awal kegiatan dalam menemukan dan mengumpulkan pengetahuan baru oleh peserta didik”. Dengan demikian pengetahuan tersebut akan lebih mudah di ingat dalam jangka waktu lama, karena peserta didik memperoleh jawaban permasalahan dari apa yang sudah di selidiki dan diskusi bersama.

Dalam kegiatan pembelajaran juga perlu adanya suatu inovasi teknologi yang kreatif sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi. Pemilihan media Canva dapat menunjang pembelajaran yang menarik, karena canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan teks, vidio, animasi, audio, gambar, grafik dan elemen lainnya. Menurut Tanjung & Faiza dalam (Azwari et al., 2025, hlm. 50)

Kelebihan dalam media Canva ini dapat membantu meningkatkan kreativitas pengguna, terutama guru dan peserta didik dalam membuat berbagai desain media pembelajaran dan berpengaruh baik pada hasil belajar peserta didik, hal ini disebabkan karena keberagaman fitur menarik yang ditawarkan oleh Canva, serta kemudahan penggunaanya dapat digunakan melalui laptop maupun *smartphone* yang dimiliki.

Oleh karena itu, penggunaan media Canva pada pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat menjadi pendekatan yang efektif sebagai upaya peningkatan hasil belajar, mutu pendidikan dan mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Bella et al., 2024) dengan judul “Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN Mlatiharjo 02 Semarang”, Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen dengan model *one group pretest- posttest*. Sampel terdiri dari 26 peserta didik di kelas V. Nilai pretest menunjukan signifikansi (0,067) terdistribusi normal dan nilai posttest menunjukan (0,146). Rata-rata nilai pretest adalah 62,69 sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 87,69, maka terdapat peningkatan yang

signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media Canva di kelas V SDN Mlatiharjo 02 Semarang.

Berdasarkan dari latar belakang dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar terutama pada pembelajaran IPA. Oleh itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, perlu untuk melakukan identifikasi terhadap masalah yang muncul, berkaitan dengan variabel penelitian. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional
2. Rendahnya keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS
3. Capaian hasil belajar peserta didik belum optimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang telah disampaikan penulis, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik ?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva ?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah telah diketahui tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media canva terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan referensi ilmiah bagi para pembaca. Selain itu, diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna dan memperluas wawasan mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva, khususnya bagi peserta didik kelas IV. Penelitian ini juga diharapkan dapat diterapkan sebagai alat pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat merumuskan strategi pembelajaran yang lebih baik dan inovatif, menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar untuk pengembangan pendidikan di sekolah, dengan menekankan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva serta dengan adanya model dan media ini dapat meningkatkan prestasi akademik.

- b) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan berharga mengenai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva yang dimana

membantu pendidik meningkatkan keterampilan mengajar mereka, dan mendorong pendidik untuk menggunakan pendekatan berbasis masalah, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

c) Bagi Peserta Didik

Dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan, karena model *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta mengasah kemampuan dalam menganalisis informasi penting dengan berbantuan media Canva memberikan kesempatan bagi peserta didik menemukan ide kreatif mereka.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas wawasan ilmu pengetahuan dengan melibatkan pengalaman langsung di lapangan, serta memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peneliti, serta pengetahuan yang mendalam khususnya dalam bidang yang akan diteliti.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai topik yang akan dibahas, yaitu pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar IPAS peserta didik, penting untuk menjelaskan beberapa istilah yang akan digunakan dalam judul tersebut secara operasional yang jelas untuk setiap istilah-istilah tersebut :

1. Model *Problem Based Learning*

Menurut (Prasetyo & Kristin, 2020, hlm. 14) “model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran karena materi yang dibahas berkaitan dengan masalah-masalah kehidupan sehari-hari, dengan diawali mengidentifikasi masalah dan mencari informasi yang relevan untuk memahami isu yang dihadapi”. Lalu menurut winoto & prasetyo dalam jurnal (’Adiilah & Haryanti, 2023, hlm. 51) mengatakan bahwa “model *Problem Based Learning* model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai upaya mendorong peserta didik untuk belajar di dalam kelas, dengan

bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan mencari tahu solusi dari isu- isu yang ada di dunia nyata”.

Dari kedua pemaparan diatas bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan mendorong mereka aktif dalam kegiatan pembelajaran. model *Problem Based Learning* berfokus mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta mendorong berkolaborasi dalam kelompok untuk bekerja sama dalam memecahkan permasalahan.

2. Media Canva

Canva merupakan *platform online* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai *desain* media pembelajaran. aplikasi ini berbasis web dan memiliki dua versi, yaitu versi gratis dan versi berbayar. Canva menawarkan berbagai fitur seperti dokumen, papan tulis, presentasi, media sosial, video, produk cetak, dan situs web. Cara penggunaan canva yang pertama masuk kedalam situs web <https://www.canva.com/> lalu pilih desain yang akan digunakan atau diperlukan dalam membuat media pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Triningsih dalam jurnal (Putri et al., 2021, hlm. 315) bahwa “Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan dan kreativitas”. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menarik perhatian melalui penyajian media dan materi pembelajaran yang menarik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses belajar. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu perubahan perilaku yang relatif stabil. Hasil belajar dapat di definisikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi kesehatan, cacat fisik, serta aspek psikologis seperti minat belajar, perhatian, bakat, motivasi dan kesiapan peserta didik. sementara dalam faktor eksternal meliputi pengaruh dari keluarga, sekolah dan masyarakat.

G. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan penulisan skripsi, maka dari itu penting untuk memahami sistematika skripsi ini menggambarkan urutan bagian dari setiap bab yang akan dijelaskan dalam isi skripsi menurut Tim Panduan Penulisan Unpas, (2024, hlm. 30) antara lain:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan mengenai topik permasalahan yang diteliti, di dalamnya terdapat isi seperti latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi yang berkaitan dengan penelitian.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini membahas definisi konsep serta perumusan masalah dalam kerangka pemikiran yang menjelaskan variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Selain itu, kajian teori juga menguraikan alur pemikiran peneliti terkait dengan masalah yang sedang diteliti.

Bab III, Metode Penelitian, pada bab ini menjelaskan mengenai Langkah-langkah dan metode yang akan digunakan oleh peneliti untuk menjawab permasalahan serta mencapai Kesimpulan, pada bab ini juga mencakup aspek-aspek seperti pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini membahas hasil dari pengolahan data dan analisis data serta menguraikan temuan penelitian yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan oleh peneliti.

Bab V, Simpulan dan Saran, bab ini menyajikan penafsiran dan makna yang diberikan oleh peneliti terhadap analisis hasil temuan yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya.