

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan sebagai upaya sadar untuk mengembangkan potensi, pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu elemen yang sangat penting bagi kemajuan suatu peradaban bangsa. Salah satu elemen penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan adalah peran dari seorang pendidik sebagai salah satu perantara dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan bangsa (Alpian, 2019, hlm. 66-72). Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia dengan cara mendorong dan memungkinkan pembelajaran mandiri. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 (2003, hlm. 2) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Oleh karena itu, Pendidikan Nasional berkaitan Dengan Kurikulum Merdeka yang dirancang sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih luas dengan berpusat pada materi mendasar, yaitu konsep-konsep esensial yang menjadi fondasi pembelajaran, serta mengembangkan keunikan dan kemampuan peserta didik. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah mengacu pada Profil Pelajar Pancasila yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan menjunjung tinggi nilai-nilai karakter pada proses

pembelajaran. Kurikulum Merdeka dikemas dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk memicu kreativitas dan berpikir kritis agar mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dengan baik. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna serta mendukung perkembangan peserta didik secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara, bahwa didapatkan hasil di kelas III SDN 042 Gambir Kota Bandung masih banyak peserta didik yang masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik masih kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*). Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif dan belum menarik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan pendidik tentang media pembelajaran inovatif dan menarik, serta tidak ada kewajiban dari pihak sekolah agar pendidik mengajar menggunakan media pembelajaran. Diperlukan pembelajaran yang dimulai dari suatu permasalahan, pembelajaran yang berkelompok sehingga memudahkan peserta didik untuk berkolaborasi dan yang menantang. Oleh karena itu, peneliti memilih model *Problem Based Learning* karena mampu mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, memecahkan masalah, serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menggabungkan video animasi dapat menarik perhatian peserta didik, membantu memvisualisasikan materi, serta membuat pembelajaran menjadi menarik.

Hasil belajar menurut Hartanti (2020, hlm. 111-119) adalah *output* yang berfungsi sebagai acuan tolak ukur keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Tolak ukur keberhasilan mencakup 3 aspek yaitu: (1) Aspek kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, penerapan, pemahaman, analisis, sintesis dan penilaian; (2) Aspek afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi kemampuan menerima, menjawab atau interaksi, menilai, mengorganisasikan, mengkarakteristikan dengan suatu nilai; dan (3) Aspek psikomotor, meliputi gerakan *refleks*, gerakan-gerakan

terbimbing dan kemampuan perseptual yaitu kemampuan dalam mengamati dan memahami informasi yang disajikan secara visual dan audiovisual. Dengan demikian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu menggunakan media yang inovatif dan interaktif sebagai alat untuk menyampaikan materi agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik adalah media video animasi yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami.

Penelitian yang dilakukan oleh Rostikawati (2023, hlm. 545) yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari nilai *N-Gain* di kelas eksperimen mencapai 56,7, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 45. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mencapai 84%, sedangkan kelompok kontrol hanya 72%. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a , diterima karena nilai $t_{hitung} (2,11044) > t_{tabel} (1,67722)$ berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan, sehingga dapat dijadikan sebagai strategi, yakni pendekatan pendidik dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Menurut Shoimin (2014, hlm, 130) bahwa pengertian model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata untuk peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan. Pada model *Problem Based Learning*, peserta didik diharapkan menjadi subjek aktif yang menggali dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan.

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, maka penggunaan model *Problem Based Learning* yang dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK.

Menurut Sukarso dan Hadiprayitno (2021, hlm. 112) video animasi adalah media yang dapat menggabungkan dokumen, gambar dan audio yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik. Melalui media video animasi, peserta didik dapat melihat secara langsung materi yang akan dipelajari dalam bentuk video pendek, sehingga membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi dalam pembelajaran menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah di kelas. Model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan peneliti terdahulu oleh Djonomiarjo (2019, hlm. 39) Berdasarkan data awal nilai ulangan harian yang masih berada di bawah KKM serta hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* ialah 81,14 dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional ialah 76,98 dan didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $(2,4046 > 1,9893)$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan model pembelajaran konvensional.

Peneliti memilih topik ini, karena model *Problem Based Learning* dan media video animasi merupakan solusi dalam pembelajaran yang saling melengkapi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, media video animasi

memberikan visualisasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks dengan lebih efektif. Dengan menggabungkan model *Problem Based Learning* dan media video animasi, peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah, tetapi juga terlibat dalam penyajian materi yang lebih menarik dan mudah diingat.

Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran.
2. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibatasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar menurut Bloom (dalam Sudjana, 2004, him. 49) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu: 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual, meliputi enam tingkatan, pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6); 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, dan 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek kognitif C1-C4.

2. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siklus hidup tumbuhan dan siklus hidup hewan.
3. Populasi penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 042 Gambir Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas III Sekolah Dasar?
2. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas III Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas III Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dan dapat mendukung atau mempertegas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas III Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Untuk menambah dan memperluas pengetahuan serta pengalaman belajar peserta didik.
- 2) Untuk meningkatkan penguasaan materi pada pembelajaran IPAS tentang siklus hidup tumbuhan dan siklus hidup hewan.
- 3) Untuk menambah pengetahuan peserta didik dengan menggunakan Model *Problem Based Learning*.
- 4) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, khususnya pada ranah kognitif

b. Bagi pendidik

Memberikan referensi model dan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk terciptanya pendidikan yang inovatif dalam pemanfaatan model pembelajaran dan media pembelajaran inovatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan wawasan dan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

G. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Menurut Masduriah (2020, hlm. 51) Model *Problem Based Learning* dikembangkan karena dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta meningkatkan minat dan motivasi dalam proses belajar mengajar sehingga tidak ada anggapan bahwa belajar itu pendidik yang lebih aktif dibandingkan peserta didik. Sedangkan menurut Winoto dan Prasetyo (2020, hlm. 51) model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga merangsang peserta didik

untuk belajar, di dalam kelas peserta didik bekerjasama membentuk tim secara berkelompok untuk memecahkan masalah serta mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (*real word*).

Model *Problem Based Learning* menurut Octavia, S.A (2020, hlm. 21) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membantu pendidik memperoleh pengetahuan penting dalam proses pemecahan masalah ilmiah yang bertujuan untuk memastikan peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang diperlukan untuk bekerjasama dalam tim. Selanjutnya menurut Amin (2017, hlm. 26) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks utama dalam proses pembelajaran bagi peserta didik dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan belajar dalam mengambil keputusan. Selain itu, menurut Surya (2017, hlm. 41) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajar yang inovatif yang berangkat dari masalah nyata, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik dalam mencari solusi.

Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik menjadi aktif dalam belajar dan mendorong pengembangan keterampilan penting seperti kolaborasi, komunikasi dan kemampuan berpikir analitis yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa kini.

2. Media Video Animasi

Pengertian media video animasi menurut Rahmayanti (2016, hlm. 431) bahwa media video animasi adalah media audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut Husni (2021, hlm. 17) mengemukakan bahwa video animasi adalah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.

Sedangkan pengertian media video animasi yaitu menurut Nursalam dan Fallis (2013, hlm. 20) bahwa media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan menjadi untuk dan dijadikan gambar bergerak berasal dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, menurut Fitriana (2014, hlm. 9) menjelaskan bahwa media animasi adalah alat bantu proses pembelajaran untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Nuswantoro dan Vicky (2019, hlm. 3166) menjelaskan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Dasar, karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk Sekolah Dasar. Sedangkan menurut Alifa (2021, hlm. 79) video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara seperti sebuah video atau *film* dan *teks* untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah melewati proses kegiatan pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang didapatkan peserta didik menjadi suatu acuan untuk melihat sejauh mana penguasaan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Selanjutnya Syofyan (2015, hlm. 136) ialah hasil dari kegiatan pembelajaran yang menjadikan

peserta didik memiliki kemampuan yang dapat diukur melalui ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi serta ranah afektif dan psikomotorik. Sedangkan, menurut Rusman (2017, hlm. 130) hasil belajar itu terlihat dari terjadinya perubahan persepsi dan perilaku, termaksud juga perbaikan perilaku. Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar peserta didik terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan (Kristin, 2016, hlm. 92). Sedangkan, Muga (2019, hlm. 24) mengatakan hasil belajar merupakan kemampuan akhir peserta didik setelah mendapatkan atau menerima pengalaman belajar dari pendidik. Hasil belajar sangat berguna untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai dan seberapa jauh peserta didik belum memahami apa yang telah diajarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap individu maupun kelompok setelah mengikuti suatu kegiatan proses pembelajaran yang difokuskan pada ranah kognitif untuk mengetahui sejauhmana hasil belajar kognitif peserta didik dipengaruhi setelah diberi perlakuan pembelajaran.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Shofia, 2022, hlm. 1). Penggabungan dua mata pelajaran sangat berguna karena IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab pertanyaan dan tuntutan manusia (Budiwati, 2021, hlm. 1). Selanjutnya, menurut Sulistyani (2019, hlm. 12) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang fenomena alam, baik secara fakta, konsep, prinsip dan hukum yang dapat dibuktikan kebenarannya dengan kegiatan ilmiah. Pembelajaran IPAS akan mengarahkan peserta didik lebih memahami tentang materi-materi IPA dan IPS.

Menurut Kurnadis (2017, hlm. 71) Siklus hidup adalah fase yang dilalui makhluk hidup sesuai dengan perkembangannya. Pada tumbuhan, umumnya siklus hidup dimulai dari benih atau biji. Sedangkan, Lowe (2019, hlm. 3) Siklus

hidup hewan adalah urutan tahapan perkembangan hewan dari lahir hingga dewasa, yang dapat berlangsung melalui perkembangan langsung atau tidak langsung, tergantung pada cara hewan tersebut tumbuh dan berubah bentuk. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan IPA dan IPS untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial melalui kegiatan ilmiah, termasuk pemahaman tentang siklus hidup tumbuhan dan hewan yang berlangsung secara bertahap dari fase awal hingga dewasa.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merujuk berdasarkan Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38). bahwa skripsi tersusun dari lima bab, sebagai berikut:

BAB I Bagian Pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi. BAB II Kajian teori dan kerangka pemikiran terdiri dari empat pokok bahasan, diantaranya kajian teori dan kaitannya dengan yang akan diteliti, hasil-hasil peneliti terdahulu yang sesuai dengan penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan asumsi serta hipotesis penelitian. BAB III menguraikan metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data yang digunakan, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan.

BAB IV membahas mengenai uraian rinci terhadap hasil penelitian serta temuan penelitian untuk menanggapi hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya apakah diterima atau ditolak sesuai hasil pengujian. Pada BAB V bagian ini berisi mengenai simpulan serta saran terhadap pembahasan yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Pada bagian akhir skripsi terdapat daftar pustaka yang mencantumkan sumber maupun referensi yang digunakan peneliti baik dari sumber buku, skripsi, jurnal atau referensi lainnya, lampiran yang berisi penjelasan mengenai suatu informasi tambahan yang diperlukan, serta daftar riwayat hidup.

