

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman globalisasi yang berkembang pada saat ini, generasi muda membutuhkan pendidikan agar memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap pendidikan saat ini, serta memberikan kemudahan selama kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran juga memanfaatkan berbagai media pembelajaran, metode pengajaran, dan hasil belajar siswa (Nurrita, 2018).

Hasil belajar adalah tanda pencapaian seseorang selama menjalani proses pembelajaran dengan jelas dan secara teoretis memberikan peluang untuk siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan mereka sendiri sesuai dengan kemampuannya (Somayana, 2020). Siswa harus berusaha dengan bersungguh-sungguh selama proses belajar untuk memaksimalkan hasil belajar yang didapatkannya secara optimal sesuai dengan apa yang diharapkannya. Guru sebagai seseorang yang memiliki pengaruh besar dalam kemajuan suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu menguasai kemampuan atau kompetensi yang mumpuni dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat empat aspek kompetensi utama yang wajib dikuasai guru mencakup pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Keberhasilan proses pembelajaran terikat pada kompetensi guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat dengan siswa yang terlibat secara efektif agar hasil belajar dapat meningkat dengan optimal (Abidin, 2019). Dalam menciptakan proses belajar secara

kondusif, media diperlukan pembelajaran untuk memotivasi siswa agar hasil belajar mereka meningkat (Rista & Ubaydillah, 2021).

Pada situasi saat ini, guru dituntut mempunyai keahlian dalam mengintegrasikan teknologi dan kompetensinya pada saat mengajar agar dapat memengaruhi proses pembelajaran guna mengoptimalkan hasil belajar siswa. Menurut Astriani *et al.*, (2022), model pembelajaran diperlukan guru agar dapat berinteraksi dengan siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Model pembelajaran dikatakan sebagai skema pilihan para guru guna mengatur kegiatan belajar mengajar agar selaras dan efektif diterapkan dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan (Purnomo *et al.*, 2022). Guru juga harus memiliki inovasi dan kreatifitas dalam mengajar secara menarik dan interaktif, serta mampu memanfaatkan teknologi saat ini. Menurut Huda (2020), guru sebagai pendidik dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Pemanfaatan teknologi mampu membantu guru yang berkaitan dengan administrasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, pemanfaatan media pembelajaran dapat memicu minat belajar siswa agar proses belajar menjadi berkualitas, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran adalah sarana yang dijadikan sebagai mediator pada saat pemaparan materi di kelas oleh guru dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai penghubung dalam penyampaian materi maupun pesan saat pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk

memicu ketertarikan, minat, pemikiran, dan emosional siswa dalam alur pembelajaran. Hal tersebut berguna untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran harus dimanfaatkan dengan seoptimal mungkin untuk memudahkan siswa dalam belajar di kelas.

Pada saat observasi di kelas IV SDN 01 Nambangan Lor, peneliti menemukan permasalahan selama proses belajar mengajar, di mana guru kurang dalam menerapkan model pembelajaran, tetapi sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, bagi siswa masih kurang tertarik dan merasa cepat bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru hanya menerapkan model pembelajarana langsung dengan memakai media *PowerPoint* yang ditampilkan menggunakan LCD-proyektor. Siswa kurang fokus untuk melihatnya dikarenakan jika ada yang berisik maka fokus siswa akan teralihkan dan seringkali pasif saat pembelajaran berlangsung. Jika masih belum memahami materi, siswa segan untuk bertanya kepada guru sehingga terdapat siswa yang kesulitan mengerjakan soal dan pada akhirnya tingkat penguasaan materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) belum maksimal dan terbilang masih rendah.

IPAS didefinisikan sebagai mata pelajaran yang menggabungkan antara IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang merupakan salah satu implementasi dari kurikulum merdeka saat ini. Keterpaduan dari mata pelajaran IPA dan IPS dapat mengembangkan pengetahuan siswa dengan mengatur kehidupan alam dan realitas sosial pada

kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS dipadukan dengan penyesuaian terhadap kearifan lokal di lingkungan sekolah yang dapat dilaksanakan secara terpisah atau terpadu sesuai dengan kebutuhan siswa dan kemampuan guru dalam pelaksanaannya (Andreani & Gunansyah, 2023). Hal tersebut akan menimbulkan kesulitan siswa karena IPAS memiliki ciri materi yang berbeda, yaitu materi IPA dan IPS.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 01 Nambangan Lor menunjukkan bahwa pada kelas IV banyak siswa dalam penguasaan materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” pada mata pelajaran IPAS masih belum maksimal dan belum optimal. Siswa kesusahan memahami materi karena pembahasan materi dianggap sulit dan berat. Kurangnya penguasaan materi IPAS ini juga disebabkan karena ada banyak istilah asing, sehingga siswa cepat mengeluh sebelum mempelajarinya. Pada saat mengerjakan soal, siswa masih belum paham dan masih salah dalam mengartikan maksud dari pertanyaan yang dicantumkan di soal. Banyak siswa yang menjawab soal dengan tidak teliti karena tidak memperoleh jawaban yang diinginkannya, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal dan kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 75. Hasil ulangan harian siswa diperoleh nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80. Dari 46 siswa yang mencapai KKM hanya 10 siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, untuk mengatasi permasalahannya, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan model pembelajaran inovatif yaitu dengan model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* didefinisikan sebagai suatu model pembelajaran yang bisa mendukung siswa

dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan pada zaman sekarang. Untuk mewujudkan sikap yang kritis, semangat, dan peduli dengan sesama dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat, satu diantaranya adalah menerapkan model *Problem Based Learning* (Sulistiyani, 2018). Pada pelaksanaannya, model *Problem Based Learning* disusun berbagai persoalan dan siswa dituntut memperoleh pengetahuan yang esensial, mampu dalam memecahkan masalah, dan membentuk kemampuan dalam belajar mandiri maupun kolaborasi dengan tim (Hotimah, 2020). Selain mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif, peneliti juga memanfaatkan media pengajaran eduktif dalam kegiatan belajar. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan, satu diantaranya yaitu media *Scratch*. *Scratch* adalah sebuah program visual kreatif sebagai media pembelajaran yang menarik dengan membuat sebuah proyek. Proyek tersebut merupakan program dari media *Scratch* (Sudarno *et al.*, 2023). Pada saat ini di SDN 01 Nambangan Lor, belum banyak guru yang memanfaatkan media *Scratch* dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan penelitian terdahulu, model *Problem Based Learning* (PBL) teruji mampu menumbuhkan pemahaman siswa dalam pembelajarannya tertuju kepada inti permasalahan. *Problem Based Learning* dapat menjadikan kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga menjadikan siswa aktif, termotivasi, dan inovatif dalam belajar. Hasil penelitian lain yang menggunakan media *Scratch* sebagai media dalam proses pembelajaran yaitu sangat efektif diterapkan karena dapat membuat siswa menjadi tertarik dan pemahaman siswa

meningkat terkait dengan materi yang dijelaskan. Pemanfaatan media *Scratch* mampu membuat kelas menjadi efektif dan efisien. Siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal dengan baik dan mudah dipahami. Penggunaan *Scratch* tidak hanya berdampak terhadap motivasi dan pencapaian siswa, tetapi juga memungkinkan adanya integrasi interdisipliner ilmu seperti Pengetahuan Sosial, SDA (Sumber Daya Alam), Geografi, dan Matematika (Kusumawati, 2022).

Melalui media *Scratch*, materi dibuat semenarik mungkin dengan memuat animasi dan pemilihan kata yang mudah dimengerti oleh siswa. Selain itu, di dalam media *Scratch* ini terdapat latihan soal yang berbasis permainan. Hal ini bisa menjadikan siswa lebih aktif dan lebih antusias saat belajar. Sekarang ini, di SDN 01 Nambangan Lor pada kelas tinggi, khususnya kelas IV boleh menggunakan ponsel di sekolah untuk belajar. Ponsel dapat memudahkan siswa untuk mengakses media *Scratch* secara individu, sehingga fokus siswa akan tertuju pada materi dan tidak mudah teralihkan. Berdasarkan studi pendahuluan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media *Scratch* Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar indikator kognitif.

2. Topik yang dibahas terbatas pada pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk mengembangkan dan memperkuat teori tentang penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan kontribusi pada pencapaian akademik siswa pada pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch*.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dan bahan masukan bagi guru yang berhubungan dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah pengetahuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional Variabel

Peneliti merumuskan definisi operasional untuk setiap variabel penelitian ini yang bertujuan untuk menghindari kesalahan penafsiran judul penelitian.

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran yang memfokuskan pada pemecahan masalah bersifat autentik yang bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritisnya, menciptakan pengetahuan, dan menyelesaikan berbagai permasalahan siswa.

2. Media *Scratch*

Media Scratch merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran berbasis aplikasi pemrograman dalam pembuatan permainan, animasi, dan karya visual secara interaktif. *Media Scratch* dapat mendukung proses belajar agar lebih aktif dan menyenangkan.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS merupakan hasil yang diperoleh siswa dari proses belajar yang mencakup pencapaian siswa dalam menguasai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada pembelajaran IPAS. Hasil ini mencerminkan transisi perilaku sebagai hasil pengalaman belajar yang siswa jalani selama proses pembelajaran dengan capaian tujuan pembelajaran yang ditentukan.