

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan kognitif merupakan tingkat kemampuan berpikir siswa berdasarkan taraf kompetensi kognitif taksonomi Bloom (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta) yang dapat diukur melalui tes pengetahuan. Taksonomi Bloom (yang sudah direvisi) dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini untuk mengungkap kemampuan kognitif (Khairi, 2019). Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik (Vidayanti, 2017). Salah satu teori yang membahas pentingnya kemampuan kognitif adalah kualitas pendidikan yang baik diperoleh dengan menerapkan semua tingkat ranah kognitif dalam setiap pembelajaran.

Kemampuan kognitif merupakan penguasaan peserta didik dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang mencakup kemampuan berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) dan berpikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berdasarkan taksonomi Bloom (Nabilah et al., 2020). Menyiapkan bekal siswa dalam menjalani jenjang pendidikan selanjutnya, maka siswa harus memiliki kemampuan kognitif pada berbagai ilmu. Kemampuan kognitif perlu ditanamkan pada siswa usia sekolah dasar. Menanamkan kemampuan kognitif tersebut, maka peran guru dalam mengajar siswa di kelas sangat penting. Guru harus memahami berbagai ranah kognitif yang dapat

diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain peran guru, untuk mempengaruhi kemampuan kognitif siswa maka dibutuhkan model pembelajaran serta media pembelajaran yang efektif dan tepat agar menunjang dan dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.

Setiap individu memiliki kemampuan kognitif dan tingkat kognitif yang berbeda, salah satu penyebab setiap peserta didik memiliki kemampuan kognitif pada tingkatan yang berbeda-beda ialah perbedaan gender (Hardianti 2018). Permasalahan dalam kemampuan kognitif juga terjadi di SDN 04 Manisrejo Kota Madiun. Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan permasalahan dalam kemampuan kognitif pada siswa kelas IV, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif bisa dikatakan kurang maksimal dalam mata pelajaran IPAS dan kondisi yang kurang mendukung ditunjukkan di lingkungan SDN tersebut. Siswa belum mampu memahami, mencermati materi pelajaran yang telah mereka dapatkan. Terlihat dari proses pembelajaran yang dilakukan hanya menyampaikan materi saja tanpa adanya inovasi misalnya diawali dengan apersepsi atau dengan inovasi lainnya. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan dengan model yang masih biasa juga masih menggunakan metode ceramah seperti pada umumnya. Proses pembelajaran apabila kurang melibatkan

keaktifan siswa pembelajaran akan kurang maksimal. Hal tersebut berakibat pada rendahnya kemampuan kognitif siswa pada saat mengerjakan soal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 04 Manisrejo kota Madiun ada cukup banyaknya nilai IPAS yang dibawah KKM yaitu 75% siswa mendapatkan nilai rata-rata 40-50 saja. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih cukup rendahnya kemampuan kognitif siswa yang diakibatkan dari model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja. Oleh itu perlu adanya model pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada pelajaran IPAS adalah model *Problem Based Learning*. PBL merupakan model pembelajaran yang diawali dengan masalah kontekstual melalui pendekatan pemecah masalah (Anggreni & Agustika 2020). Model PBL mempunyai kelebihan untuk melatih siswa dalam kemampuan berfikir kreatif, imajinatif, refleksi, tentang model dan teori, dan mengenalkan dan mencoba gagasan baru, serta mendorong siswa untuk memperoleh kepercayaan diri (Tyas 2017). Adanya kreatifitas, pemahaman yang baik dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan tentu akan berpengaruh pada kemampuan kognitifnya pada hasil belajar siswa.

Sebagai guru yang inovatif harus mampu menerapkan variasi dalam model pembelajaran IPAS sehingga pemahaman siswa terhadap materi bab 7 aku dan kebutuhan ku (kebutuhan primer, sekunder, tersier) dapat dipahami dengan mudah. Selain model pembelajaran yang harus bervariasi

penggunaan media juga merupakan faktor yang membuat siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan maksimal, karena media merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif (Hadi, 2021). Hal tersebut juga digunakan agar siswa tidak merasa bosan karena ada variasi dan media yang menarik dalam proses pembelajaran. Siswa sekolah dasar akan lebih senang dan tertarik ketika menggunakan media dalam belajar daripada fokus pada materi pembelajaran saja. Oleh karena itu guru harus mengembangkan ide untuk menggunakan media yang cocok di setiap proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi kebutuhan manusia yaitu media video animasi.

Media Video Animasi ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi kebutuhan manusia. Video merupakan media yang mengandung unsur audio dan visual didalamnya. Kedua unsur tersebut membuat media video menjadi media yang kompleks dan dapat dengan mudah dipahami. Media berbasis video merupakan media yang menyajikan materi dengan unsur audio dan visual yang berisi konsep, prinsip, prosedur, untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Fatmawati dkk., 2018). Media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk

menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu (Rahmayanti, 2018). Melalui model PBL berbantuan media video animasi yang akan memuat materi pada pembelajaran IPAS dapat menarik daya tarik siswa, diharapkan bertambahnya wawasan yang luas serta dapat memecahkan masalah yang mungkin dihadapi dalam pembelajaran, siswa lebih merasa lebih termotivasi belajar untuk berbagai pengetahuan bersama dengan teman-temannya sehingga mengurangi kejenuhan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran guna untuk mempengaruhi kemampuan kognitifnya agar lebih baik dan dapat menyelesaikan soal dan tugas belajar secara maksimal sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya terutama pada kemampuan kognitifnya agar lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul penelitian **"Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"**.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan dengan judul **"Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"**, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Materi pada penelitian ini adalah IPAS bab 7 aku dan kebutuhan ku (kebutuhan primer, sekunder, tersier)
2. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV sekolah dasar

3. Penelitian ini dilakukan di SDN 04 Manisrejo Kota Madiun
4. Kurikulum yang diterapkan di sekolah penelitian adalah kurikulum merdeka

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu, "Apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar?"

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Setelah dilakukan penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

#### 1. Secara teoretis

Dapat bermanfaat bagi kegunaan penelitian untuk menambah kasanah keilmuan, pengetahuan, dan informasi dan dapat dijadikan landasan teori-teori bagi peneliti selanjutnya.

#### 2. Secara praktis

##### a) Bagi siswa

1. Dengan penggunaan model pembelajaran PBL dan media video animasi siswa dapat merakan pembelajaran tidak hanya terpaku pada

buku namun pembelajaran dapat memanfaatkan LCD kelas selama proses kegiatan belajar mengajar sehingga belajar terasa menyenangkan dan dapat mempengaruhi hasil belajar terutama pada kemampuan kognitif, siswa untuk mengikuti pelajaran.

b) Bagi guru

1. Dapat memperoleh pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran digital melalui video animasi.
2. Penggunaan media video animasi dapat diterapkan dalam pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan diharapkan dapat mencapai sesuai tujuan pembelajaran.

c) Bagi peneliti

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa.
2. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

## **F. Definisi Operasional**

a. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memproses satu atau lebih informasi, dimana proses dalam hal ini menyangkut juga mengenai pemahaman orang tersebut terhadap informasi yang didapat. Indikator kemampuan kognitif siswa berdasarkan *Bloom's*

*revised taxonomy* yaitu (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta).

#### b. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model PBL adalah suatu model di dalam kegiatan belajar mengajar yang dalam penyampaianya dengan disediakan suatu masalah, memunculkan pertanyaan baru dan memfasilitasi suatu topik sehingga membuka dialog antara guru dan siswa. Model PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menyediakan pengalaman autentik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (Nugraha, 2018). Langkah PBL dalam penelitian ini ada 5 fase. Fase tersebut yaitu orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membantu penyelidikan secara mandiri dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta menunjukkannya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecah masalah.

#### c. Media Video Animasi

Video animasi merupakan video yang didukung dengan gambar-gambar bergerak didalamnya sehingga lebih terlihat menarik bagi siswa, media video animasi yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan dapat sampai secara langsung ke hadapan siswa. Isi dari media video animasi ini berupa pengertian dari kebutuhan, apa saja kebutuhan manusia, kebutuhan manusia berdasarkan kepentingannya, pengertian kebutuhan (primer sekunder tersier).



