

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka secara aktif. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Pristiwanti, 2022).

Pendidikan merupakan aspek penting yang memerlukan perhatian khusus dalam pembangunan nasional, karena berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, yang kemudian menjadi modal utama dalam proses pembangunan. Pendidikan yang tepat dapat menunjang pembangunan dimasa depan adalah pendidikan yang mampu memahami serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapinya. Pendidikan juga harus mampu mengembangkan berbagai potensi nurani dan kompetensi peserta didik. Pentingnya konsep pendidikan ini semakin terasa ketika seseorang mulai terlibat dalam kehidupan bermasyarakat dan memasuki dunia kerja, dimana ia dituntut untuk dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di sekolah dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan, baik saat ini maupun dimasa mendatang.

Sekolah sebagai sebuah institusi atau lembaga pendidikan idealnya harus mampu menjalankan fungsi edukatif, sosial, dan transfungsional. Artinya sekolah yang berkualitas adalah sekolah yang dapat berfungsi sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan (yang menekankan pada aktivitas mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (yaitu pembelajaran untuk berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat, khususnya bagi peserta didik), serta sebagai wadah terjadinya proses transformasi (yakni perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan lebih maju).

Proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi mereka, yang meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk kepentingan diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Alivia et al, 2023). Dalam proses pembelajaran, persiapan yang matang dalam penyampaian informasi sangat diperlukan. Agar proses belajar di kelas berjalan dengan efektif, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran siswa dengan baik, karena kualitas rancangan tersebut berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Bararah, 2017). Komponen-komponen yang dimaksud meliputi tujuan, peserta didik , pendidik , metode, media, dan sumber pembelajaran, serta evaluasi. Semua komponen dalam system pengajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran. Pada dasarnya, proses pengajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung dalam system pengajaran tersebut (Dolong, 2016).

Seiring berjalannya waktu, tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan semakin berkembang luas, termasuk dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA kini diintegrasikan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menjadi salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang Pendidikan pada kurikulum merdeka saat ini. IPAS merupakan ilmu pengetahuan baru dari gabungan ilmu alam dan sosial. Menurut Kemendikbudrsitek tahun 2022, penggabungan mata pelajaran ilmu alam dan sosial menjadi satu yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Naelendra et al., 2024). Mata pelajaran IPA merupakan upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang cermat terhadap objek, menggunakan prosedur yang sistematis, dan dijelaskan dengan penalaran yang logis, sehingga menghasilkan kesimpulan yang tepat (Marudut et al, 2020). Di sekolah dasar, pendidikan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk memperluas dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai ilmiah pada siswa, sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. (Sulistriani et al., 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup serta seluruh proses kehidupan yang berlangsung di dalamnya. Ilmu ini, yang dikenal sebagai ilmu alamiah atau natural science, berfokus pada pengungkapan berbagai rahasia dan fenomena alam, termasuk asal-usul alam semesta beserta isinya, serta proses, mekanisme, sifat benda dan

peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pengetahuan yang diperoleh dari pengamatan terhadap alam menjadi landasan dalam pengembangan IPA. Secara keseluruhan, IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang terbentuk melalui proses inkuiri yang berkelanjutan dan dilakukan oleh para ilmuwan atau praktisi di bidang sains.

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat krusial. Guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran (Sulistriani et al, 2021). Pelajaran IPAS perlu diberikan pada peserta didik untuk membekali kemampuan berpikir ilmiah, sistematis, kritis, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah (Syafira, 2022).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peran utama dan kinerjanya sebagai indikator utama dalam menentukan kualitas pendidikan. Hal ini dikarenakan guru merupakan pihak yang berinteraksi langsung dengan peserta didik. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya yang bertujuan untuk mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Secara umum, pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar dapat menerapkan pengetahuan alam serta sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi dalam mengajarnya guna mencapai hasil belajar yang optimal. Namun pada kenyataannya di era sekarang masih banyak guru yang cenderung mempertahankan metode pembelajaran yang tradisional atau konvensional.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa mencakup penguasaan berbagai metode dan model pembelajaran, pemahaman teori-teori belajar, penguasaan teknik-teknik tertentu, serta pemahaman mengenai peran, fungsi, dan manfaat mata pelajaran. Jika guru benar-benar menguasai dan memahami aspek-aspek tersebut, maka dapat dipastikan bahwa prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA akan meningkat dan tidak akan rendah. (Warsiki, 2020). Hal ini didasarkan pada hasil belajar msi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan serta hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan dan memenuhi tuntutan zaman yang mengharuskan siswa memiliki kecakapan berpikir, kecakapan interpersonal, kemampuan beradaptasi dengan baik, serta keterampilan ilmiah yang nantinya dibutuhkan di dunia kerja, diperlukan model pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) (Indrawati, 2019).

Model *Problem based learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan suatu konteks belajar berdasarkan dunia nyata peserta didik tentang cara bagaimana keterampilan pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan serta memahami konsep yang mendasar tentang materi yang dipelajari (Muhartini, 2023). Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dibangun berdasarkan teori-teori pembelajaran yang inovatif, seperti konstruktivisme dan pembelajaran berbasis pengalaman, dengan mengatur permasalahan yang melibatkan berbagai disiplin ilmu untuk menemukan solusi yang tepat. *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah

satu pendekatan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik agar menjadi kompeten dalam memecahkan masalah dan menghadapi tantangan di masa depan (Mayasari et al, 2016). Proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang dilakukan secara kritis, karena melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah secara aktif (Darwati, 2021).

Menurut Prasetyo dalam Siti Hamsinah (2023), Model PBL 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 PBL dikembangkan karena dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa serta meningkatkan minat dan motivasi dalam proses belajar mengajar sehingga tidak ada lagi anggapan bahwa belajar itu guru yang lebih aktif dibandingkan siswa (Ishlahul'Adiilah, 2023).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Berdasarkan hakikat proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan disampaikan oleh

pendidik atau sumber-sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan ataupun tertulis) maupun secara non verbal atau visual (Setyawan & Purwantoro, 2017).

Berdasarkan penelitian sebelumnya menggunakan Penggunaan model PBL yang didukung oleh media interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar matematika, model pembelajaran PBL berbantuan media interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif desain pembelajaran yang sesuai padamuatan pelajaran matematika atau muatan yang lain (Jannah, 2019). Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk atau alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran juga mampu meyalurkan pesan dan merangsang kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan. Akan tetapi perlu diperhatikan juga bahwa penggunaan media juga harus dikemas sekreatif mungkin oleh guru, hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan proses belajar yang menyenangkan.

Guru dapat dengan mudah memanfaatkan media gambar atau animasi. Cara sederhana yaitu guru mencari gambar yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan kemudian mencetaknya. Gambar berwarna-warni dapat memfokuskan pandangan siswa dan mengalihkan pandangan siswa ke gambar atau pelajaran yang akan diterima siswa tersebut. Hal ini tentunya berdampak positif bagi siswa dan memberikan penguasaan materi yang baik. Guru diharapkan mampu membentuk berbagai situasi didalam kelas, menentuka

metode pengajaran yang akan dipakai di dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik.

Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, ditambah dengan metode pembelajaran yang relevan, akan mendukung terciptanya kualitas pendidikan yang lebih baik (Hidayat, 2019). Media pembelajaran yang menggunakan kuis kini semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah website *Educaplay*.

Media pembelajaran *educaplay* merupakan platform digital yang menyediakan beragam template dan aktivitas interkatif yang mendukung pembelajaran seperti teka-teki, video kuis, slide PPT, mencocokkan gambar, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, aktivitas interaktif yang akan digunakan yakni video kuis. Peneliti akan membuat video pembelajaran yang akan digabung antara materi ajar dan soal kuis yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang kemudian dimasukkan pada platform *educaplay*. Kemudian pada *educaplay*, disisipkan kuis pada setiap penggalan video yang diinginkan. Kuis berupa soal yang menanyakan permasalahan pada video disajikan, yang kemudian akan dijawab dan diskusikan untuk dicari solusi oleh peserta didik. Kuis interaktif yang tersedia pada *educaplay* mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan (Syarmadana et al., 2024). Melalui penggunaan media pembelajaran *educaplay* yang memuat penggabungan video materi ajar dan kuis diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

Penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar telah banyak dilaksanakan. Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan Nugroho (2024), menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan menggunakan media pembelajaran *edutainment*, salah satunya *educaplay* menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran PBL dapat meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas V SD. Penelitian lainnya oleh Annisa (2022), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran PBL siswa menjadi lebih aktif dan terlibat selama pembelajaran. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Khoirunnisa (2023), dengan hasil model pembelajaran PBL berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V SD materi siklus air.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, peneliti akan mengatasi hambatan hasil belajar IPAS materi siklus hidup makhluk hidup. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media *educaplay* untuk mengukur peningkatan hasil belajar IPAS kelas III Sekolah Dasar.

B. Batasan Masalah

Latar belakang masalah telah diuraikan terkait dengan masalah prestasi belajar IPAS Fokus pada penelitaian ini diuraikan pada batasan masalah sebagai berikut :

1. Variabel penelitian bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Educaplay* Berbasis Digital dan Model Pembelajaran PBL.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar siswa pada materi IPAS meliputi indikator Siklus Hidup MakhluK Hidup.
3. Subjek dalam penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas III SDN Ngadirejo 03.
4. Hasil belajar kognitif pada penelitian ini diperoleh dari nilai tes IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas rumusan masalah penelitian ini yaitu, “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan atas perumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui “ Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media digital *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas III Sekolah Dasar”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa : Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa baik secara individu maupun kelompok dalam kelas yang sama, memungkinkan pembelajaran yang bermakna melalui pendekatan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).
2. Guru : Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan mendorong guru untuk menerapkan model serta media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan saat proses pembelajaran, sehingga tercipta kegiatan belajar yang aktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan.
3. Peneliti : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang model pembelajaran berbasis masalah sehingga memungkinkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan model pembelajarannya.
4. Peneliti lain : penelitian ini diharapkan berguna untuk peneliti selanjutnya, dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dan bisa dijadikan acuan tambahan untuk mengembangkan penelitian pada permasalahan yang relevan.

F. Definisi Oprasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran PBL dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan materi siklus hidup makhluk hidup, khususnya pada proses metamorfosis. Penerapan model ini melibatkan kegiatan seperti mengamati permasalahan, berdiskusi kelompok kecil, mencari informasi dari berbagai sumber, menyusun dan menyampaikan solusi, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama pembelajaran diamati untuk melihat keterlibatan mereka dalam mengidentifikasi masalah, bekerja sama dalam tim, berfikir kritis, serta menyampaikan pemahaman secara lisan. Data mengenai implementasi PBL dikumpulkan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Media *Educaplay*

Media *educaplay* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi metamorfosis melalui aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, serta visualisasi animasi. Media ini digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih menyenangkan dan bermakna. Efektivitas media diukur melalui observasi langsung terhadap cara siswa berinteraksi dengan media, tingkat keterlibatan

mereka selama aktivitas berlangsung, serta respon umum mereka terhadap kemudahan penggunaan dan kejelasan tampilan media.

Media *educaplay* merupakan salah satu media platform digital yang menyediakan beragam template dan aktivitas interkatif yang mendukung pembelajaran seperti teka-teki, video kuis, slide PPT, mencocokkan gambar, dll. Pada penelitian ini, aktivitas interaktif yang akan digunakan yakni video kuis yang didalamnya menampilkan penggabungan video dan kuis berkaitan dengan materi pembelajaran untuk menjelaskan materi dan memberikan permasalahan berupa permasalahan yang dikemas dalam video sehingga dapat menarik dan meningkatkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan *educaplay* selama pembelajaran dapat membantu peserta didik tetap belajar dalam dunia bermainnya. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik dalam belajar dan penguasaan matematika sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

3. Hasil Belajar pada pembelajaran IPAS

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik berdasarkan pengalaman yang dilakukan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi kognitif, afektif dan keterampilan psikomotorik yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajarnya.

Hasil belajar IPAS dalam konteks penelitian ini merujuk pada kemamouan siswa kelas III dalam mengingat, memahami dan menganalisis

materi tentang metamorfosis sebagai bagian dari siklus hidup makhluk hidup. Kemampuan mengingat mencakup pengenalan terhadap tahap tahap metamorfosis dan jenis hewan yang mengalaminya. Kemampuan memahami terlihat dari penjelasan siswa mengenai proses metamorfosis dan ciri khas setiap tahapnya. Sedangkan kemampuan menganalisis tampak dari keterampilan siswa dalam membedakan jenis metamorfosis dari yang lengkap dan tidak lengkap serta mengurutkan tahapan berdasarkan informasi visual atau teks. Hasil belajar ini diukur melalui pemberian *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah pembelajaran berlangsung, menggunakan soal-soal yang mencerminkan ketiga ranah tersebut. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar pada pembelajaran IPAS adalah nilai tes pada mata pelajaran IPAS pada materi Siklus Hidup Makhluk Hidup.